The world's #1 Video Game Magazine 「어택 게임파워」

NEW 대한민국 최고의 공략전문 비디오게임지 ATTACK GamePower

ATTACK GamePower

November 2000

11

매월 5일 발행

PUMP it up STOMP YOUR FEET 새버전 등장!

어택 게임파워로 완벽히 익히자!

펌프 잇 업 3rd O.B.G SE

족보공략 62면



PLAYSTATION 2

극공간 프로야구
실피드 더 로스트 플래닛
G 세이버

PLAYSTATION

디노 크라이시스 2
리베로 그란데 2
슬랩 해피 리듬 버스터즈
월드사커 위닝 일레븐 2000
-U-23 메달로의 도전-
환상수호외전 Vol. 1
-할모니아의 검사-

DREAMCAST

디스피리어
사쿠라 대전 2
카논



PLAYSTATION 2

2차 대전의 또 다른 시나리오가 PS2에 펼쳐진다

링 오브 레드



ARCADE/ DREAMCAST

마침내 현실이 된 드림 매치

CAPCOM VS SNK

ABC 부수공사기구 한국ABC가입

9 771227 717002 11
ISSN 1227-7177


GRANDIA II
감동의 대작! 그란디아II 10월 출시 예정!!
드림캐스트 최고의 오리지널 RPG 게임.
동화같은 그래픽, 화려한 C.G,
환상적인 스토리와 강화 발전된 울티메이트 배틀 시스템.
모두가 선택한 최고의 게임... 출시 임박!!
GA GAME ARTS
PROMAX-n
ST 미디어
프로맥스 유통사업부
Tel:701-1118
STM



절찬리 판매중!!
MIRROR WAR
거울전쟁
지금 바로 E2Net으로 오십시오!
수많은 전사들이 당신의 도전을 기다리고 있습니다!
악령군
-Evil Force-
E2 SOFT
www.E2SOFT.com
E2NET
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!(02-3142-6886)



이제 더 이상 기다릴 필요가 없습니다!
지금 이 시간
전국 서점과 게임매장에서
신개념 게임
거울전쟁을 만나실 수 있습니다!
곧 거울전쟁 대회가 개최됩니다.
e2soft.com에서 확인하세요.
해방부대
-Liberation Team-
흑마술파
-Black Sorcery-
개발원
L&K
www.logickorea.co.kr


절찬리
판매중!!
거울전쟁
Evil Force
MIRROR WAR
발매원
E2 SOFT
E2NET
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!!(02-3142-6886)
www.E2SOFT.com



Fantasy, Sword & Magic / Realtime Strategic Simulation / Dynamic Battle

게임 스토리

악령술사가 된 타락한 고위 사제와 그가 소환한 언데드들에 의해 한 도시가 완전히 파괴되는 과정에서 살아남은 다섯 사제는 추적자들을 피해 필사적으로 폐허가 된 죽음의 도시를 탈출한다. 간신히 살아남은 여사제 한 명이 주변국에 도움을 청하지만 이해 관계에 얽혀 우왕좌왕하다가 결국 각자의 사리사욕 때문에 악령술사의 세력만 키워 주고 만다.

악령술사와 여성 흑마술사에 의해 대륙은 점차 정복되어 가고, 이때 등장하는 주인공들에 의해 전쟁은 극을 향해 치닫는데…….

게임의 특징

- 개성 있는 3종족, 총 60여 개의 유닛
- 건물과 자원의 개념 통합
- 개별 유닛마다 애정을 가지고 키울 수 있는 레벨 업 시스템
- 롤플레잉 게임 수준의 다양한 무기와 마법
- 소설을 기반으로 한 탄탄한 시나리오
- 완벽한 리얼 쿼터뷰의 게임 화면
- 유닛의 정밀한 움직임이 표현 가능한 픽셀 좌표계 사용
- 알파 블렌딩, 반투명 등 사실적 표현을 위한 특수 효과
- 사용자 자신이 직접 미션을 만들 수 있는 시나리오 에디터

진정한 마법의 힘을 보여드리지요

거울전쟁 멀티플레이 안내

- 안정적이고 빠른 멀티플레이 환경
- IPX, TCP/IP, 인터넷 배틀 E2Net 완벽지원
- 자신의 레벨을 알 수 있는 랭킹시스템과 계급장 부여
- 지속적인 대회 운영
- 100% 무료! 지금 바로 접속하세요.

- 최대 8인까지 참가 가능한 네트워크 플레이 및 배틀넷 지원
- 빠르고 박진감 넘치는 전투 화면
- 화려한 마법 효과
- 지형의 형태에 따라 선택할 수 있는 4가지 타일 세트
- 다양한 지형을 만들 수 있는 500여 가지의 오브젝트
- 종족마다 개성 있는 배경음악
- 현장감을 살려주는 다양한 음성, 효과음

곧 거울전쟁 대회가 개최됩니다. e2soft.com에서 확인하세요.

개발원

L&K

www.logickorea.co.kr


과연 누가 아는가?
스페샬 게임 상담가 전군과 함께 하는... 신급 다큐멘터리
긴급사태 발생편
혹시 여러분은 이런 일을 겪으시지 않으십니까?
このアイテムはたかいです。
뭐라 카는 기가?
후미...미치!
이게 벌써 몇번째 랩다운이야?
끌까닥
이럴땐 어떻게 해결하나요?
여긴 없어!
콜록!
나 친구
콜록!
그...그건...저기...
그게 말야
나 책
허걱!
여기도 엄따!
다음호에 집중 공략! 기대하시라!
정말!
공육백 영구영구
ARS 0600-0909
실시간
게임 Q&A
ㅋㅋㅋ~전군 오빠!
넘 고마워. 땡큐~
한방 해결
ARS 0600-0909

실시간 게임 Q&A와 동시 통화 대화방을 한꺼번에 즐길 수 있는 0600-0909

0600-0909에는 상상 이상의 선물이 기다리고 있습니다! **게임 서비스**

재밌는 퀴즈와 푸짐한 상품



참여방법 : 메뉴에서 0번을 누른다
참여시간 : 화, 목, 토 오후 4시~6시
상품 소개
1승 : 고급 다이어리
2승 : 문화상품권
3승 : 최신 PC 게임
4승 : PUMP IT UP



1:1 서바이벌 대전 퀴즈

누르세요! **0번**



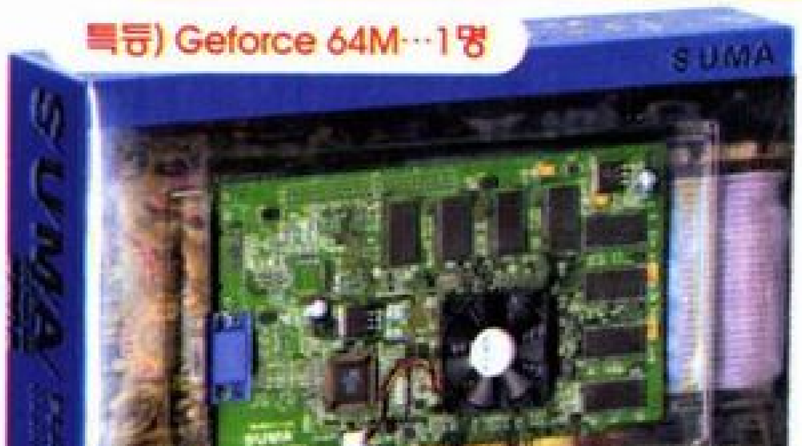
ID : 전군
취미 : 모든 게임 골고루 하기
특기 : ARS 상담을 특유의 사투리로 재밌게 이끈다.

참여기간 : 한달 동안 실시
참여방법 : 메뉴에서 3번을 누른다
상품 타는 방법
청기백기홍록기 게임/3:6:9 대전을 실시하여 매달 30일날 당첨자 발표
상품 소개 :
아래를 참고하세요!!!

청기 백기 홍록기 게임 3:6:9 게임 상품 안내

누르세요! **3번**

특등) Geforce 64M…1명



1등) 부두 3 3000…1명



2등) 드럼액션…1명



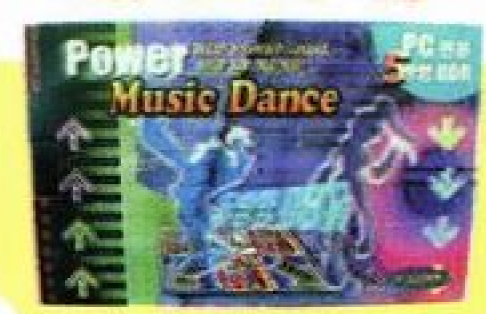
3등) 로지텍 게이밍 마우스…1명



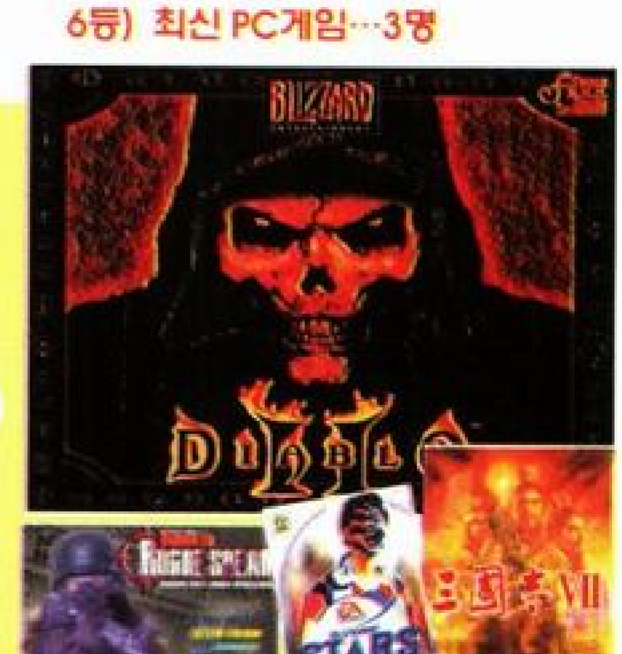
4등) 사블 라이브 밸류 투…2명



5등) PUMP IT UP…2명



6등) 최신 PC게임…3명



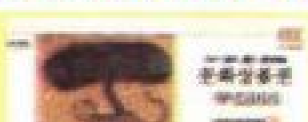
7등) 삼성 키보드…3명



8등) 최신게임 공략단행본… 5명



9등) 문화 상품권…3명

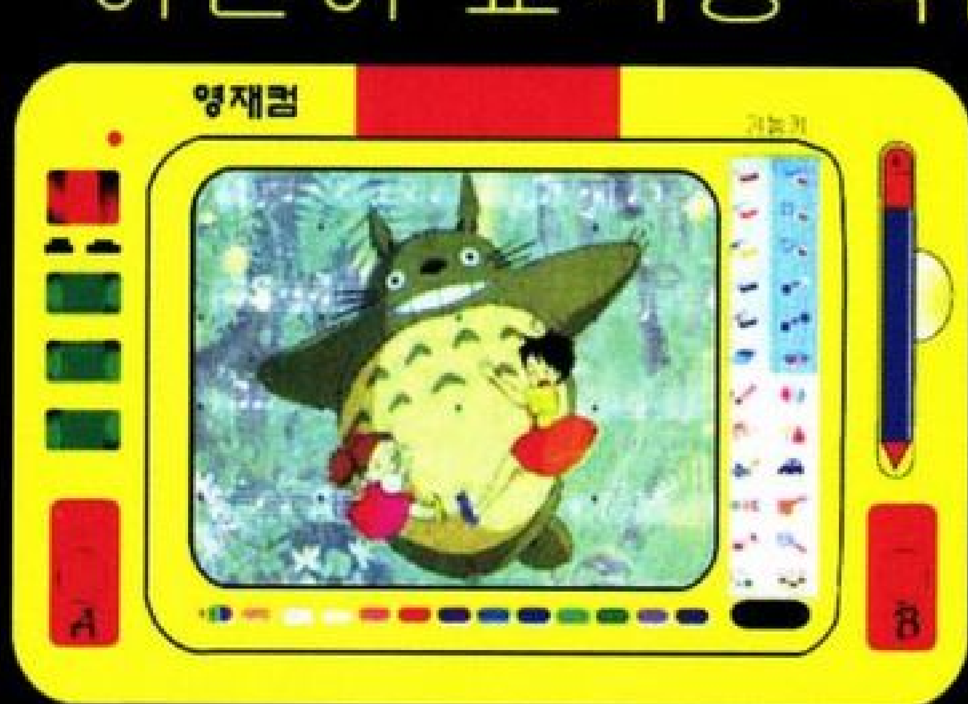


10등) 다이어리…10명



기타 문의 사항 : 02-3142-6843 제우미디어 기획팀





그래!

원클릭 프로그램은 움직이는 거야!!



최신 인기 머그 게임과 인터넷을 한번에 즐길 수 있는 파워업 원클릭 프로그램

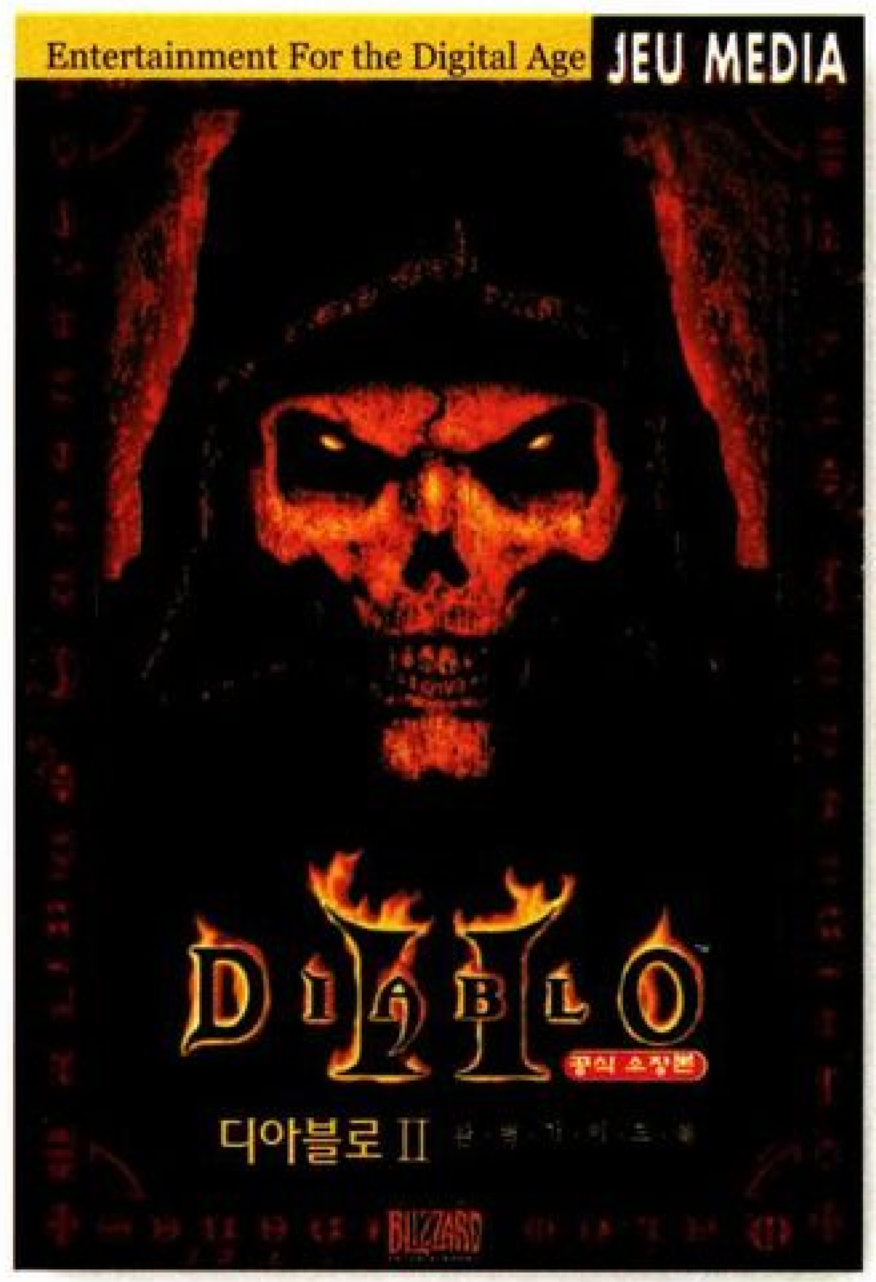
POWERZ 원클릭 인터넷이란?	파워업 원클릭 인터넷!
· 초고속 01412망을 이용하여 인터넷과 최신 머그 게임을 간편하게 즐길 수 있게 해주는 프로그램 · POWERZ 원클릭 인터넷은 아이콘을 누르는 것만으로 설치 및 환경 설정이 자동으로 이루어지므로 부담이 없습니다 · POWERZ 원클릭 프로그램은 제우미디어 기획팀 02-3142-6843으로 신청하시기 바랍니다.	입맛대로 고르는 최신 머그 게임! :바람의 나라/리니지/일렌시아/영웅문/스타체이스/어둠의 전설/다크세이버/퀴즈퀴즈 등등 요즘 유행하는 게임이란 게임은 여기에 다 모여있다 업그레이드 기능으로 편리한 관리 :최신 패치가 나올 때마다 일일이 손수 작업했던 시절은 이젠 안녕~~~ POWERZ 원클릭 인터넷에 달려있는 업그레이드 버튼 하나로 신속하고 빠르게 해결하자

제우미디어

블리자드 인증 국내 유일의

디아블로II 공식 가이드 북

4판매진!



이 책 한 권이면 아이템을 팔까 말까 고민할 필요가 없다

1. 배경스토리 2. 캐릭터별 공략 비법 3. 퀘스트 총정리
4. 몬스터 및 아이템 총정리 (한국아이템 수록)
5. 배틀넷 멀티플레이 6. 스킬테이블

문의 : 3142-6848

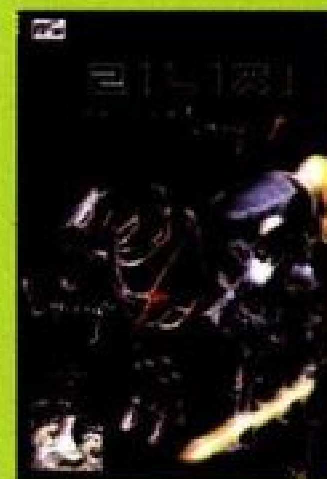
값 : 10,000원

망설임 없이 선택하는 고수가 되는 최선의 방법!

JEU MEDIA 파워북 시리즈

게이머들을 위한 최고의 품질과 최고의 노력!

GUIDE BOOK



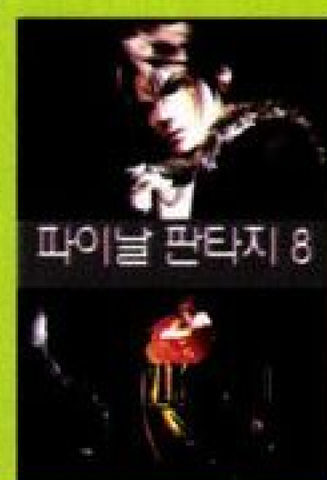
5판돌입! 국내 독점 발매 계약!!

최신 리니지 완벽 가이드 북

NC 소프트가 공식 인증한
리니지에 대한 완벽한 정리와 해설.
리니지의 변화와 발맞추어
계속적인 확장과 변화

절찬 발매중

가격 10,000원



재판매진

PC용 파이널 판타지 8 완벽 가이드 북

파이널 판타지8의 감동을
그대로 전달하는 초 대작!
스퀘어소프트가 인증한
유일무이의 가이드 북!

절찬 발매중

가격 9,800원

4판매진!!



절찬리 판매중
국내 독점 발매 개시

디아블로 2 완벽 가이드 북

블리자드에서 인정한
국내 유일의 가이드 북,
전설이 다시 시작된다.
모든 캐릭터, 몬스터, 아이템 등
얻을 수 있는 모든 정보는
이 한 권으로…

절찬리 발매중

가격: 10,000원



3판매진

창세기전 3 가이드 북

창세기전3 배경음악과
미공개 일러스트까지 포함된 특별2CD 증정.
모든 어빌리티와 이벤트
완벽한 소개와 공략.
소프트맥스 공식 인증.

절찬 발매중

가격 14,500원 (2CD포함)



절찬 발매중 재판돌입!!

A팀과 함께하는 펌프 마스터

이제 모든 갤러리의 환호를
한 몸에 받을 수 있습니다.
펌프 고교 챔프 A팀이 직접
시연하는 동영상 CD교재 증정

절찬 발매중

가격 10,000원 (CD 포함)



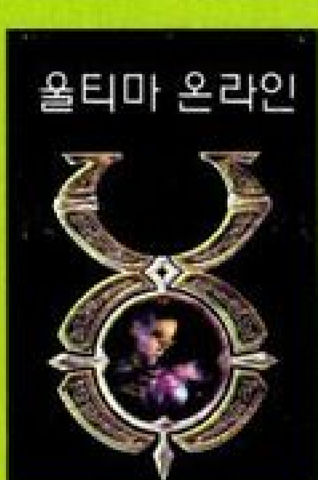
초판매진

파워 DDR

업소, PC, PS 모든 분야를 망라한
완벽한 족보와 개성적인 퍼포먼스 연출법
변방에서 중심으로 향하는 최고의 지름길

절찬 발매중

가격 8,500원

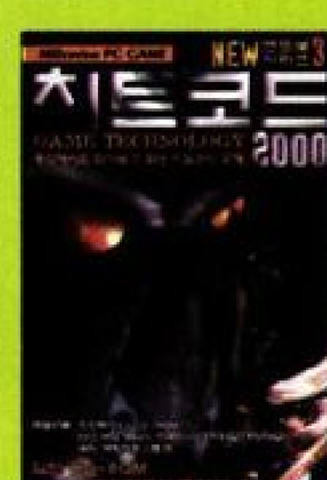


최신 울티마 온라인 완벽 가이드 북

방대한 울티마 온라인의 세계의
완벽한 이해와 친절한 해설.
뉴비에서 G.M까지 이 한권의 책으로
모든 것이 해결됩니다.

절찬 발매중

가격 10,000원



3판매진

치트 코드 2000

통신에서도 찾아 볼수 없는 비밀코드 공개
무적 세이브 파일, 게임 에디터,
해킹 프로그램, 최신 패치들을 골라 담은
귀여운 미니 CD증정

절찬 발매중

가격 9,900원 (미니 CD 포함)

문의: 02-3142-6848



최고 인기의 머그 게임 CD를
여러분께 무료로 드립니다.
최신 머그 게임은 물론, 파워업된 「POWERZ 원클릭 인터넷」을 만나보세요!
MUG GAME CD
매뉴얼까지 들어있는 무료 CD 본 사람 있으면 나와봐!
새로워진 내용에 주목!
Redmoon
★ 10월 서비스 OPEN!
황미나 원작의 인기 온라인 게임 「레드문」
1.42 → 1.44 UP-GRADE
★ 리니지
바람의 나라
★ 바람의 나라
ELANCIA
★ 일랜시아
★ 10월 서비스 OPEN!
Last Kingdom
★ 마지막 왕국
千年
★ 10월 서비스 OPEN!
천년 V0821
1.72 → 1.73 UP-GRADE
STARCHASE
★ 스타체이스
어둠의 전설
Legend of Darkness
★ 어둠의 전설
3.60 → 3.70 UP-GRADE
Quizquiz
★ 퀴즈퀴즈
'ARS 700-9077'로 연결하여 '머그 게임 접속 CD 무료 신청' 코너에 신청하시면 무료로 CD를 우편 발송해 드립니다.
전화 신청은 02-3142-6843/4 로 연결하여 신청하면 됩니다.
제우미디어

CONTENTS



2000. November

ATTACK Game Power

















COVER STORY

이달의 표지는 펌프 잇 업 3rd OBG 시즌 에볼루션의 캐릭터인 펌프걸로 골랐습니다. 음악게임계에서 DDR의 명성을 누르고 확고부동한 1위를 지키고 있는 펌프 잇 업. 이번 버전에서도 확실한 도움을 드리기 위해 추가곡의 족보를 실었습니다. 열심히 연습하셔서 마스터하시길!

신문 · 잡지 부수공사기구 「한국ABC」 인증 판매부수 1위

www.gamemeca.com 대한민국 대표 게임 포탈

PC POWER Zine

태지도 파워진 보러와따!!!-_-;;

대한민국 최고의 PC게임지 PC POWER Zine

■ 커버스토리 | ECTS 2000 출현
「워크래프트 3」 종족 유니트 대공개

■ 새천년의 마지막 격돌! |
창세기전 3 파트 2 Vs 악튜러스

■ 마감입수 | 골드마스터 평가
1 발더스 게이트 2
2 코버트 오페레이션

10 October 2000



커버스토리 ECTS 출현
워크래프트 3

늦으면 후회합니다!!!
절찬 판매중!

마감입수
코버트 오퍼레이션 9월말 전격발매

추천 공략
통신가 논란 조작이냐? 사실이냐?
거울전쟁
너무나 독특한 게임 판단은 독자몫!

정품 부록 2CD 증정

※요절복통하는 금세기 최고의 액션 전략, 이번엔 우주다!!!
아미맨 3 완벽정품 1



※안해보고 넘어가기엔 아까운 인기 만화가 황미나 일러스트의 파스텔풍 국산 RPG
벨피어기스 나이트 정품 2



게임패치가 꽉꽉!!
이제 나도 디아블로 2 속 최강의 전사
▶디아블로 2 세이브 파일 에디터
▶거울전쟁 1.1 패치
이외에도 필수 유틸리티 꽉꽉

3 양면 별책부록 ■ 포트리스 2 완벽전과
CGW 선정 전략가이드 베스트 11

해외 기대작 따라잡기
1 퀘이크 3: 팀 어리너
2 그란디아 2

COMPUTER GAMING WORLD 독점기사특약

기대작 최종점검
1 킹덤 언더 파이어
2 파랜드 택틱스 4

ABC 부수공사기구 한국 ABC가입

값 8,500원

POWER NEWS

미주지역 PS2 출하량 대폭 감소



소니 컴퓨터 엔터테인먼트 아메리카는 지난 9월 27일 기자회견을 통해 플레이스테이션 2의 출하대수가 부품 부족으로 인해 예상보다 적은 50만대가 될 것이라고 밝혔다. 당초 SCEA는 10월 26일, PS2의 발매일에 맞춰 100만대를 출하할 예정이었지만, 이번 공개된 수량은 겨우 그 절반밖에 되지 않는다.

이렇게 출하대수가 하향 조정된 이유에 대해서 소니측은 부품부족이 원인이라고 설명했지만, 구체적으로 어떤 부품이 얼마나 부족한 지에 대해서는 밝히지 않았다.

세가, 아케이드용 기판 나오미 2 개발





세가는 지난 9월 21일 열린 AM쇼장에서 아케이드용 범용 CG기판인 나오미 2를 공개하고 2001년부터 동기판을 이용한 게임 제작에 돌입한다고 밝혔다. 나오미 2는 1998년에 등장한 아케이드용 기판 나오미의 상위 호환기종이다.

나오미 2는 초당 1,000만 폴리곤을 연산할 수 있을 정도로 그래픽 기능이 강화되었는데, 이는 하위 기종인 나오미보다 4배나 향상된 수치이다. 또한 지오메트릭 연산과 환경매핑 기능이 추가되어 부하가 많이 걸리는 화상표현에 강점을 지니고 있다. 같은 날 세가는 나오미 2로 제작될 인기타이틀인 버추어파이터 시리즈의 최신작인 「버추어 파이터-X(가칭)」의 공식 발표 회견을 가졌다.

세가의 제 2소프트 연구개발부장인 스즈키 유는 "버추어 파이터 X는 새로운 프로젝트입니다. 발매일이나 그 밖의 자세한 내용은 아직 밝힐 단계가 아니라고 생각합니다. 다른 형태의 공식발표가 11월 이내에 있을 예정이니 그때를 기다려 주시기 바랍니다"라고만 밝혀 궁금증을 더하고 있다.

나오미 2의 사양

CPU - SH4	128bit 그래픽 엔진 내장 RISC CPU	미디어	ROM포트, GD-ROM
그래픽 엔진	Power VR2	최대 동시 발색수	약 1,766만색
사운드 엔진	슈퍼 인텔리전트 사운드 프로세서(32bit RISC CPU내장)	지오메트릭 성능	1,000만 폴리곤/초
메인 메모리	32Mbyte	렌더링 성능	2,000Mpixel/초
그래픽 메모리	32Mbyte	게임 포트	잠마(JAMMA) 비디오 규격
모델 데이터 메모리	32Mbyte	확장기능	GD-ROM(옵션), 네트웍(옵션)

소니, 2000년 상반기 적자

소니의 상반기 영업실적이 하향 수정될 가능성이 높아졌다. 상반기 소니는 PS2 DVD-Video 문제를 시작으로, 부품 공급부족에 따른 미국시장에서의 손해 등 연속적인 악재를 겪어 예상만큼의 큰 수익을 얻지 못한 바 있다. 여기에 엎친데 덮친격으로 소니의 주식 50.6%를 보유하고 있는 자회사 아이와(AIWA)의 영업실적이 하향 조정됨에 따라 소니역시 예상치 않던 손해를 보게된 것이다.

소니는 상반기 영업실적을 매출 7조 2,000억엔, 경상이익 2,550억엔, 순이익 100억엔으로 예상하고 있다. 그러나 아이와의 매상손실 170억엔을 떠안은 상황에 처했기 때문에 결과적으로 70억엔의 적자를 안게 되리라는 것이 전문가들의 전망이다.

코나미, 중국에 자사법인을 설립

코나미는 지난 9월 27일, 중국 상하이에 가정용게임 소프트 제작회사 '코나미 소프트 웨어 상하이(이하 KS상하이)'를 10월 1일 개업한다고 발표했다. 중국 현지법인이 될 KS상하이의 설립으로 코나미는 제작비의 감소를 통한 제작체제의 증강을 꾀할 것으로 보인다. KS상하이는 면접, 심사를 거쳐 이미 80명 정도의 직원을 모집한 상태이다. 지난 7월에 치러진 인원모집에는 중국 전역에서 약 2,000명이 응시했다고 밝히며, 앞으로 약 200명에 이르는 인원을 추가모집, 증원할 계획에 있다고 덧붙였다.

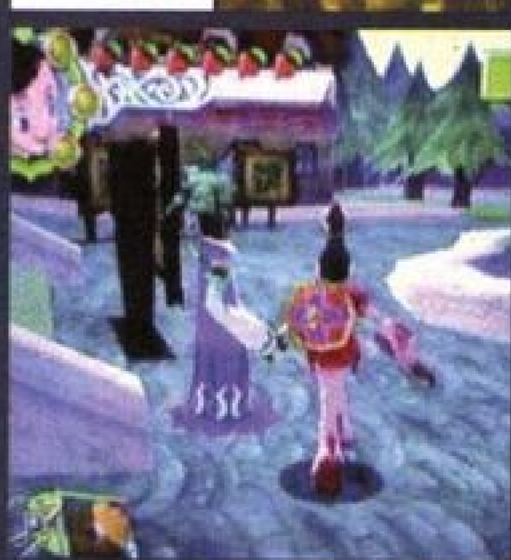
KS상하이는 코나미 전액출자로 지난 6월 29일 설립되었으며, 미국에 이어 코나미 그룹의 2번째 가정용게임 제작 현지 법인이 된다.

칸노 요코의 네플테일 OST 발매

칸노 요코가 음악을 맡아서 화제가 되고 있는 「네플테일」의 사운드 트랙이 발매된다. 네플테일은 10월에 발매예정인 세가의 DC용 A · RPG게임이다.

사운드트랙은 총 두 장으로 계획되어 있는데, 먼저 「요정도감」이라는 이름으로 10월 21일에 발매된다. 그리고 곧이어 두 번째 장인 「괴수도감」이 11월 22일에 발매될 예정이다.





「테일즈 오브 이터니아」가 애니메이션으로

남코는 지난 9월 8일 도쿄의 본사에서 있었던 '남코 제작 발표회 2000 AUTUMN'에서 「테일즈 오브 이터니아」의 TV 애니메이션화를 발표했다. 애니메이션 제작은 「기동전함 나데시코」, 「러브히나」 등으로 유명한 주식회사 지벡(XEBEK)이 담당하며, 캐릭터 디자인은 게임과 동일한 '이노마타 무츠미'가 맡는다.

「테일즈 오브 이터니아」TV애니메이션은 일본 위성방송 '와우와우(wowow)'에서 방영예정이며, 방영일 등은 아직 미정이다.

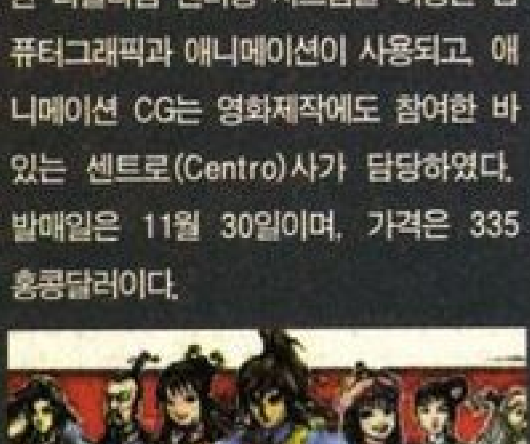




중국 최초의 PS게임 등장

소니 컴퓨터 엔터테인먼트 홍콩(SCEH)은 자국최초의 플레이스테이션용 RPG 게임인 「이글-슈팅 히어로즈(Eagle-Shooting Heroes)」를 발매한다고 밝혔다.

「이글-슈팅 히어로즈」는 동명의 쿵후소설을 소재로 만들어졌으며, 쿵푸배틀이라는 독자적인 시스템을 채용하였다. 또한 리얼타임 렌더링 시스템을 이용한 컴퓨터그래픽과 애니메이션이 사용되고, 애니메이션 CG는 영화제작에도 참여한 바 있는 센트로(Centro)사가 담당하였다. 발매일은 11월 30일이며, 가격은 335 홍콩달러이다.



코나미, 'WTA투어'와 라이센스 체결

코나미는 여자 테니스 공식단체인 WTA투어와 게임상품화에 관한 라이센스 계약을 체결했다. WTA는 세계 여자 테니스를 통괄하는 세계 유일의 단체로서, 이번 라이센스 계약으로 코나미는 WTA 공인의 테니스 게임을 제작할 권리를 취득했다. 이 계약을 이용해 만들어지는 게임은 PS2용의 「WTA 투어 테니스(가칭)」로, '마르티나 힝기스' 등 세계 톱 랭킹의 여자 프로 테니스 플레이어 20명이 실명으로 등장한다.

이 게임은 내년 봄, 전 세계로 발매될 예정이다.



▶ 마르티나 힝기스 등 유명 여자 테니스 스타의 모습을 게임에서 만날 수 있다

X-box 서드파티 156사 공개

마이크로소프트사는 최근 샌프란시스코 및 런던에서 위성중계로 이루어진 기자회견를 통해 X-box의 서드파티 156사를 공개했다. MS는 "앞으로도 더 많은 회사가 X-box 게임의 개발을 표명할 것"이라고 밝혀 앞으로도 많은 제작사가 계속해서 서드파티로 참여할 예정임을 시사했다.

서드 참여가 밝혀진 주요메이커

더 레고 컴퍼니 A/S	글로벌 A 엔터테인먼트	아크 시스템 웍스	타이토
미드웨이 홈 엔터테인먼트	남코	아트딩크	타카라
버진 인터랙티브	데이텀 폴리스타	아틀라스	테크모
시에라	리버힐 소프트	이미지니어	프롬 소프트웨어
실리콘 드림 스튜디오	반다이	일본 텔리넷	허드슨
액티비전	비디오 시스템	잘레코	켐코/코토부키 시스템
에이도스 인터랙티브	빅터 인터랙티브 소프트웨어	캡콤	큐브
네스트	쇼에이샤	코나미	크리스털 다이나믹스
인포그램스	스파이크	코에이	탑웨어 인터랙티브 AG
겐키	아리카	플라이맥스	

미국의회, 젯 셋 라디오의 판매중지 요청



미국 밀워키 의회는 드림캐스트용 게임, 「젯 셋 라디오(Jet Set Radio)」가 청소년에게 악영향을 미칠 수 있다는 이유로 미국 세가에 판매중지를 요구했다.

젯 셋 라디오는 인라인 스케이트로 거리를 활보하며 클럽 팀의 심벌을 벽에다 그래피티하는 게임.

밀워키 의회가 내세운 근거로는, "밀워키 시(市)는 시내의 그래피티 제거를 위해 100만 달러를 지출하고 있다. 따라서 그래피티에 의한 공공재산을 보호하기 위해 게임의 판매중지를 세가에 요구하게 되었다"고 밝혔다.

미국 세가는 "젯 셋 라디오의 판매를 금지할 이유는 없다. 게임은 가공의 것이며 그래피티를 예술로서 채용한 것에 지나지 않는다"고 답해 의회와의 충돌이 불가피할 것으로 보인다.

net@(네타) 서비스 종료




세가는 자사 어뮤즈먼트 시설에 설치했던 「net@」 시스템을 지난 10월 1일로 잠정 종료했다고 발표했다. 「net@」는 1Gbps의 고속통신 네트워크를 이용해 영화, 뮤직 비디오 등의 열람이나 대전게임 등을 즐길 수 있는 네트워크 서비스이다.

「net@」단말을 배치한 장소는 지난 7월에 '이케부쿠로 GIGO' 및 '시부야 GIGO' 등을 시작으로 8월경에는 '도쿄 죠이폴리스'까지 서비스 지역을 확애했지만, 더 많은 지역에서 이용가능한 광대역 서비스를 만들기 위해 시설확충까지 잠정적 서비스 중지를 결정한 것이다. 서비스 잠정중지에는 적은 수의 이용객과 컨텐츠의 부재 역시 문제점도 지적되었다. 세가는 이러한 문제점들을 해결하여 내년 봄부터 서비스를 재개할 것이라고 밝혔다.

드림캐스트 교환 캠페인



주식회사 세가 엔터프라이즈는 동사 사이트(www.sega.co.jp)에서 자사의 구형 하드웨어인 세가 새턴을 드림캐스트로 바꿔주는 캠페인을 실시하고 있다. '변환 캠페인'으로 명명된 이번 캠페인은 유저가 자신의 세가 새턴 시리얼 넘버를 보내면 특별 할인 가격으로 드림캐스트와 게임 소프트 세트를 구입하는 방식으로 진행된다.

세트에는 드림캐스트 본체와 「하우스 오브 더 데드 2」, 「스테이스 채널 5」, 「젯 셋 라디오」등의 게임 소프트 3개, 드림캐스트 건콘, 비주얼 메모리, 푸르푸르팩 등의 주변기기가 포함된다. 세가는 "캠페인 대상품목의 경우, 통상 판매가격은 47,600엔이지만, 캠페인을 이용하면 32,800엔이라는 할인 가격에 구입할 수 있다"고 덧붙였다. 이번 특별 할인 캠페인은 오는 10월 31일까지 계속되며 5,000세트에 한정 진행될 예정이다.

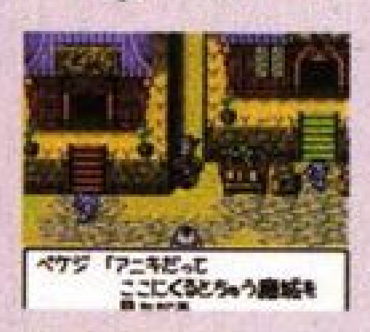
미연방 최고재판소, SCEA의 공소 기각



미연방최고재판소는 10월 2일, 코네틱스(Connetix)사가 소니 컴퓨터 엔터테인먼트 아메리카의 저작권 침해 제소를 기각했다. 코네틱스사는 1999년 4월부터 윈도우 및 매킨토시에서 사용할 수 있는 플레이스테이션 에뮬레이터 「버추얼 게임 스테이션(Virtual Game Station : VGS)을 발매하고 있다.

「VGS」에는 SCEA의 저작권을 침해하는 컨텐츠는 포함되어있지 않지만, 개발단계에서 PS의 바이오스를 이용하였기 때문에 SCEA는 이것이 저작권을 침해하고 있다고 해서 코네틱스를 고소했다. 그러나 공소심에서는 코네틱스사가 SCEA의 저작권을 침해하고 있지 않으며, 바이오스의 이용은 정당한 것이라고 판결이 났으므로, 이번의 최고재판소의 상고기각은 이것을 인정한 것이다. 따라서 코네틱스사의 VGS는 이후에도 계속 판매가 가능할 전망이다.

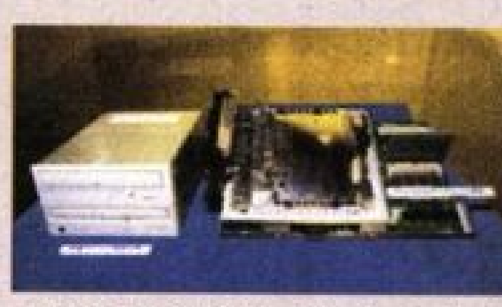
「풍래의 시렌」 연달아 등장



지난 9월 27일에 발매된 닌텐도64용 「풍래의 시렌 2 ~귀신성 습격(닌텐도 64)」. 이 게임 메뉴얼에 게임보이 컬러 전용소프트인 「풍래의 시렌 GB」의 속편발매가 언급되어 화제를 불러모으고 있다.

이번 게임보이용 타이틀은 「풍래의 시렌 ~사막의 마성」으로 결정되었으며, 발매일과 가격 등은 미정이다.

남코, PS2 호환 아케이드 기판 개발



남코는 지난 9월 21일부터 23일까지 동경 빅사이트에서 열렸던 제 38회 어뮤즈먼트 머신쇼에서 SCE와 공동으로 제작한 자사의 업무용 기판, '시스템246'을 발표했다. 이 기판은 SCE의 비디오게임기, '플레이 스테이션 2'와 호환성을 지니는 기판이다.

'시스템246'은 PS2의 주요 부분과, 남코의 자체제작 인터페이스 부분을 합쳐서 제작하였기 때문에 PS2와 뛰어난 호환성을 가지고 있다. 남코는 이 기판의 첫 게임, 「RIDGE RACER V -Arcade Battle-」을 AM쇼를 통해 공개 높은 호환성과 성능을 관람객을 통해 입증받았다.

원더스완과 디지털 카메라가 연동



9월 20일 반다이와 카시오 계산기는 각자의 자사제품인 '원더스완'과 손목 시계형 디지털 카메라인 '리스트 카메라'를 연동시키는 시스템을 공동 개발하고 있다고 발표했다.

이 시스템은 리스트 카메라로 촬영한 화상을 원더스완(컬러 포함) 화면상에서 취급할 수 있음은 물론 디지털 카메라에서 전송된 화상을 편집하거나, 이후로 이 시스템에 대응하는 게임에 사진을 등장시킬 수 있는 등의 기능을 가지고 있다. 또한 원더웹을 이용하여 화상을 앨범 형식으로 보존할 수 있으며 인터넷 단말, 모바일 원더게이트를 이용하면 화상 송수신도 할 수 있도록 할 계획이다. 대응 소프트는 내년 가을에 첫 선을 보일 예정이다.

코나미, 음악게임 판매 대수 누계 700만대 달성

코나미는 가정용 게임 소프트 「비트 매니아」를 발매한 98년 10월부터 현재까지, 2년간 음악게임(「BEMANI」시리즈)의 누계 판매대수 700만대를 달성했다고 발표했다.

코나미는 「BEMANI」시리즈의 기본이 된 「비트 매니아」외에도, 「기타 프릭스」나 「드럼 매니아」, 「댄스 댄스 레볼루션」등, 다수의 히트작을 보유하고 있다.

최근 코나미는 일본에서 유행하고 있는 '파라파라 댄스'를 모티브로 한 게임, 「파라파라 파라다이스」를 발매하는 등, 음악게임의 연속 흥행성공을 노리고 있다.

PSone, 미국과 유럽에 판매개시

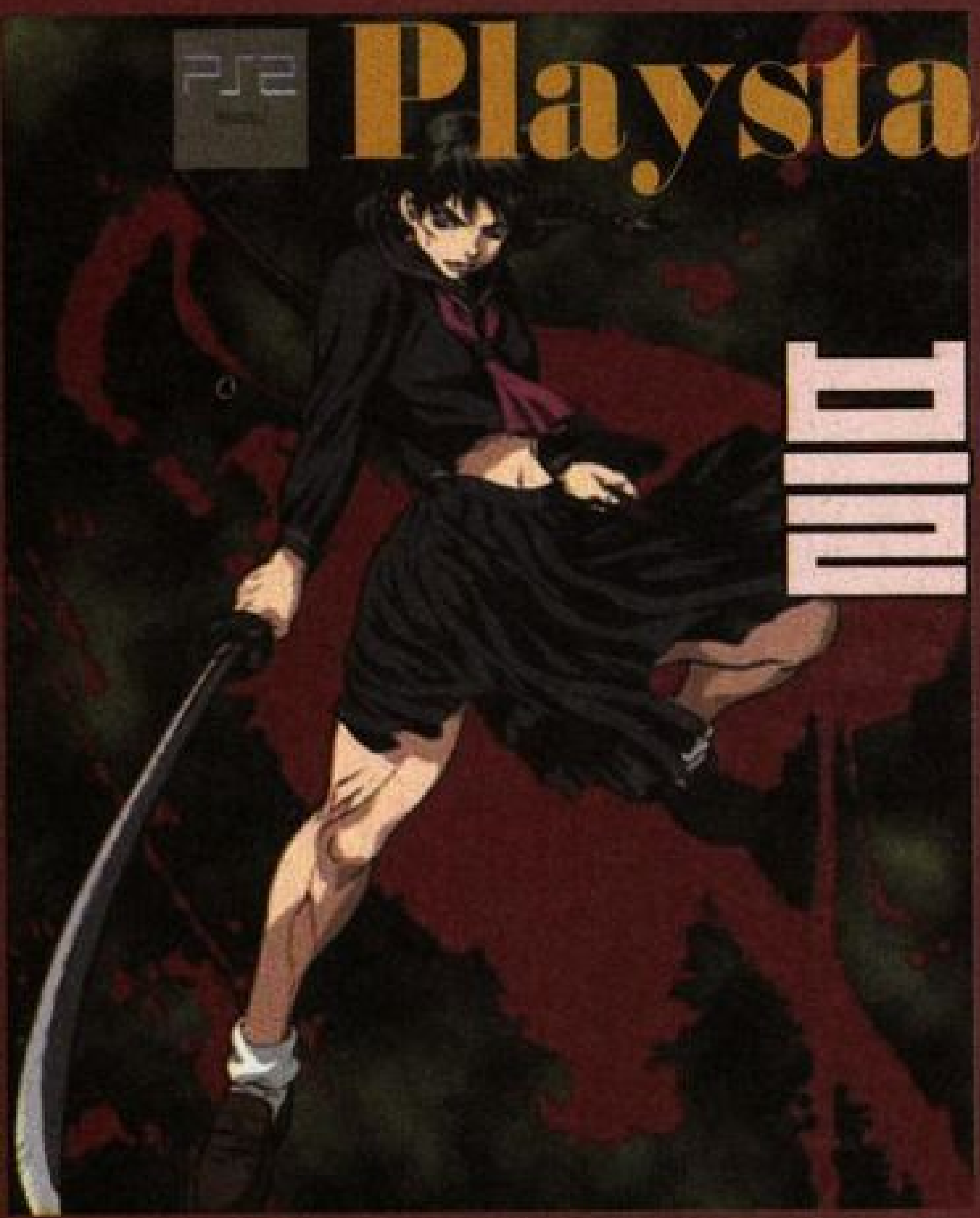
소니 컴퓨터 엔터테인먼트는 PSone을 미국, 유럽에 판매하기 시작했다. 미국은 9월 19일부터, 유럽은 9월 하순부터 판매를 개시하였으며, 미국 내에서는 99달러, 유럽에서는 나라에 따라 각각 다른 가격으로 판매된다.



닌텐도, 싱가폴 항공과 제휴

닌텐도는 최근 싱가폴 항공과의 제휴를 통해 싱가폴 항공의 보잉 747-400에 자사의 휴대형 게임기 '게임보이'를 탑재한다고 밝혔다.

항공기 내에서 서비스 될 게임은 「포켓 몬스터」와 「젤다의 전설」 등으로, 많은 인기를 끌었던 타이틀이 다수를 차지하고 있다. 항공사 이용객은 다수의 인기 타이틀 중에서 하나를 선택하여 무료로 즐길 수 있다.



피 봤냐!!

블러드 더 라스트 뱀파이어

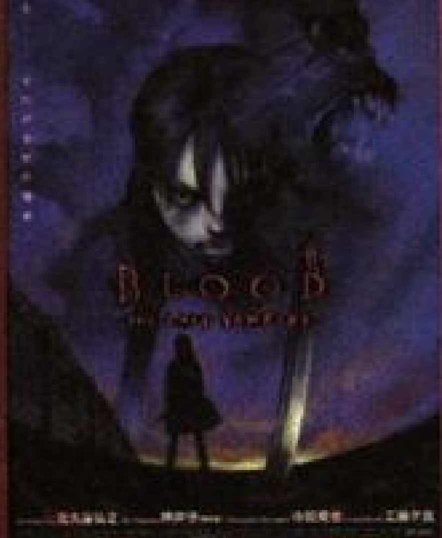
제작사	SCEJ
장르	아루도라
발매일	겨울
발매가	미정

DVD의 대용량을 적절히 활용한 PS2 아루도라 시리즈 제 1탄 「스캔들」이 발매된지 얼마 되지 않았다. 아직 플레이하는 사람이 있을지도 모르는 이 시점에, 벌써 제 2탄 「블러드 더 라스트 뱀파이어(이하 블러드)」의 제작이 발표되었다. 이번 작품은 일명 'BLOOD 프로젝트'의 일환으로 극장 애니메이션, 소설 그리고 게임으로 동시에 제작되는 것이다. 이 프로젝트의 중심에 있는 것은 기존의 아루도라 시리즈와 「신세기 에반겔리온」, 「공각 기동대」 등을 제작한 '프로덕션 I.G'인데다 기획협력은 「공각 기동대」와 「기동경찰 패트레이버 The Movie」를 감독한 '오시이 마모루'라서 더 주목을 끌고 있는데….

Blood Project에서 시작되는 PS2용 '아루도라' 제 2탄

이번에 PS2로 개발되는 블러드는 게임만으로 등장하는 것이 아니다. '블러드 프로젝트'는 96년부터 크리에이터들과, 출판사, 영화사, 게임제작사가 함께 머리를 싸매고 기획한 산물이다. 올겨울 발매될 게임뿐 아니라 가을에 발표될 극장판 애니메이션, 그리고 10월에 발매될 소설 역시 같은 이름과 배경으로 발표되게 된다. 하지만 이 3가지가 뻔뻔스럽게 같은 내용을 담고 있는 것은 아니다.

배경을 살펴보면, 영화의 경우 1966년 베트남전쟁 때의 미군기지에서 일어나는 괴사건을 그리고 있으며, 소설의 경우 그로부터 1년 뒤인 1967년 도쿄에서의 일을 배경으로 하며, PS2로 발매되는 게임의 경우 훨씬 긴 시간을 지나 2000년의 도쿄 근교에서의 일을 그리고 있다. 물론 시대가 다르고, 그 주 무대도 다르기 때문에 서로 다른 내용의 이야기가 전개될 예정이지만, 그 사이를 잇는 맥락은 모두 동일하다. 그것은 바로 '피'와 '흡혈귀'. 어느 시대에도 흡혈귀는 존재한다. 어느 시대에도 피를 부르는 무언가가 있다는 기괴한 스플래터 설정.



세 가지 매체에서 우리에게 공포를 선사할 블러드 프로젝트, 이것이 우연인지 필연인지 전통의 아루도라(??) 2탄과 겹쳐서 PS2로 등장하게 된 것이다.

◀ 애니메이션 포스터

주인공



▶ 신지의 나이 먹은 버전…?

고등학교를 중퇴하고 검정고시를 통해 대학진학을 꿈꾸고 있는 17세의 소년. 지금까지의 아루도라 시리즈와는 달리, '스캔들'과 마찬가지로 플레이어는 주인공의 시점을 통해 게임의 세계에 빠져들게 된다. 주인공이면서도 아직까지 존재감은 제로이다.

사야 (小夜)



▶ 티프하다 못해 와일드한 그녀

빛을 두려워하는 괴물들의 침공 칠흑의 일본도로 봉인, 멸하는 세일러복 소녀. 새빨간 피를 갈구하며 인간세계에 숨어있는 뱀파이어를 쫓는다. 어째서 그녀가 뱀파이어를 쫓는지… 소녀를 등뒤에서 조종하는 '조직'의 진정한 목적은 무엇인지, 지금으로서는 알 수 없다. 확실한 것은 그녀가 이 이야기의 핵심인물이라는 것이다.

뱀파이어 (VAMPIRE)



▶ ×××물에나 나올 듯한 괴물의 형상

인간사회에 몸을 숨기고 살아온 종족. 피, 인간과는 어떤 관계가 있는지는 아직까지 미스테리로 남아있다. 단순한 흡혈귀인가, 아니면 더욱 심오한 사실이 숨겨져 있는 것일까?

피 (血-brood)



▶ 입술만 보지말고 피를 봐라!!

의지를 가진 피. 역사의 뒤편에서는 200년 가량 은폐되어온 피의 역사가 있었다. 이 피야말로 이 게임의 열쇠이자 최대의 수수께끼이다. 의지를 가진 피란 과연 무엇인가? 뱀파이어나 사야와는 어떤 관계가 있을까?

게임의 스토리

서기 2000년 동경. 정보의 홍수로 한눈팔 틈도 없이 바쁜 일상 속에서 평범한 생활을 잊고 마음을 잃어버린 현대인들. 그런 인간들의 심적 어둠을 노리는 피와 뱀파이어. 그 그림자는 이윽고 주인공 주위에 파고든다. 은밀히 쫓아오는 공포 속에 당신은 어떤 결말을 맺게될 것인가?



▲ 불길한 보름달



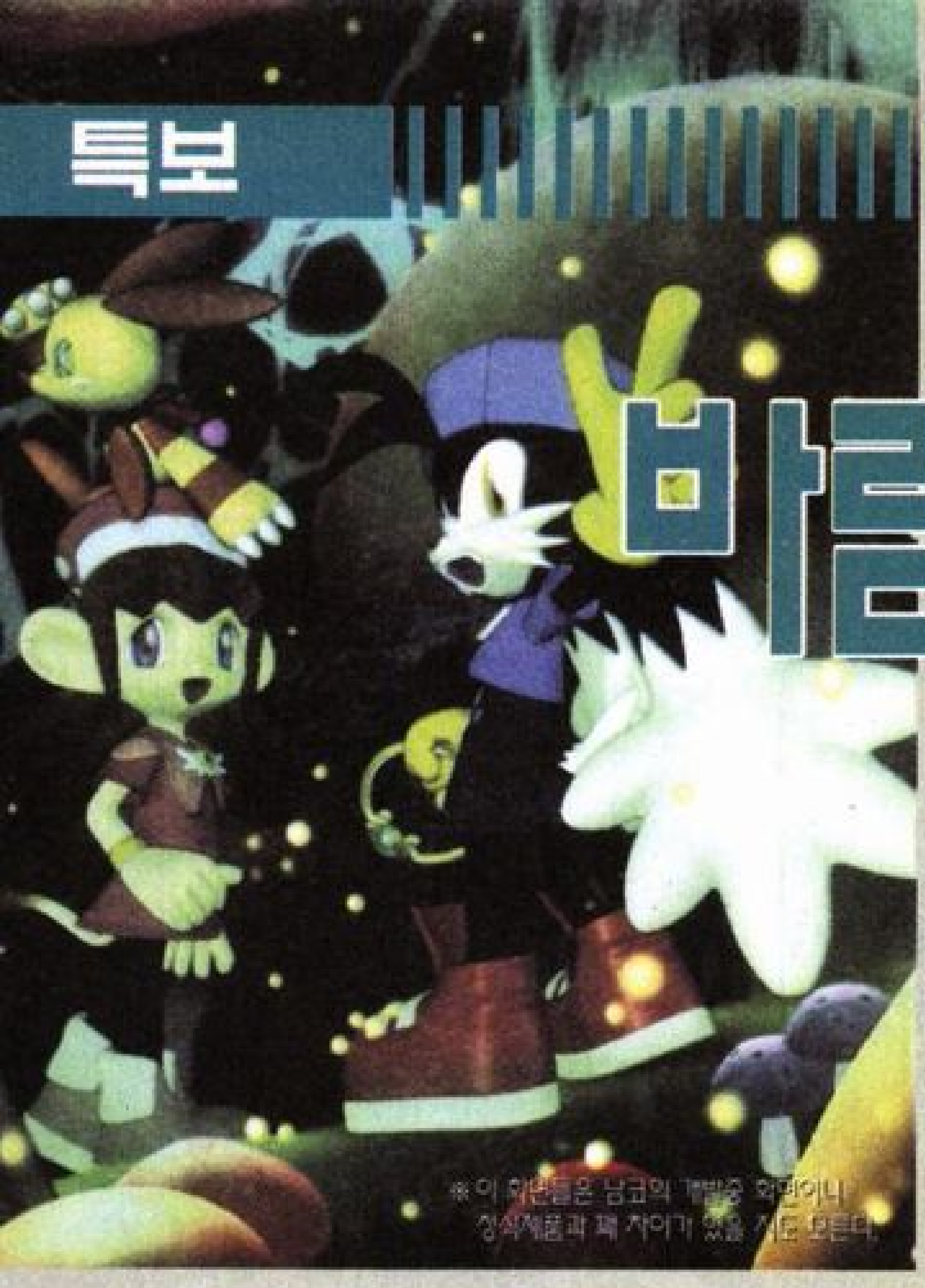
▲ 사야는 무언가를 느낀다



▲ 뱀파이어…? 아니면 블러드?



▲ 사야의 칼이 빛나는 순간…


※이 화면들은 남코의 개발중 화면이니 정식제품과 꽤 차이가 있을 지도 모른다

바람둥이 크로노아의 불륜 이야기… 라고 오해하지 말라

바람의 크로노아 2

-세계가 갈망하던 분실물-

제작사	남코
장르	액션
발매일	2001년 3월
발매가	미정

97년 플스에서 이해할 수 없는 언어와 깡총거리는 모습으로 우리를 멍하게 만들었던 「바람의 크로노아」. 그 후속작이 플스2로 등장한다는 즐거운 소식이다. 이 게임의 특징이라면 남코의 폴리곤 기술을 바탕으로 한 부드러운 시점변경과 어색함이 없는 깔끔한 그래픽(폴리곤임에도 불구하고), 한편의 동화를 보는 듯한 분위기라고 할 수 있겠다. 그러나 이번에는 그 동화와 같은 분위기를 아예 애니메이션처럼 만들어 놓았다. 놀랍지 않는가?!

스토리 소개

갑자기 폭풍의 바다에 떨어진 크로노아. 그곳은 네 개의 종(鐘)에 의해 조화를 지탱하고 있는 세계 '루나티아'였다. 그 세계에 어둠의 종인 '다섯 번째의 종'이 생겨나 세계에는 어두움이 닥쳐왔다. 해양에서 크로노아의 얼굴을 몰래 살펴보던 꼬마 아가씨가 있었다. 그녀는 바로 무녀 '로로'.

로로: 랄라삐약스규만오타맨(꿈에서 본 검은 여행자이시군요. 크로노아님! 힘을 빌려주세요!)

크로노아: 와루루와루방진오따꾸(헤, 꿈에서 봤다고… 무슨?)

뭐가 뭔지 정리가 되지 않는 크로노아였지만, 하여튼 새로운 모험이 막이 올라가고 있다. 자, 드디어 출발이다. 크로노아, 루프루두(렛츠 고)!

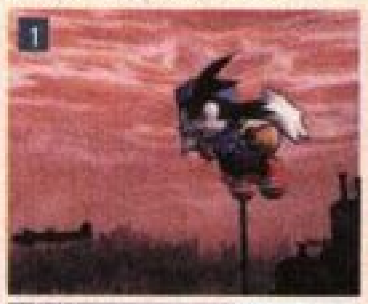
※현실감을 더하기 위해 크로노아의 배경에 따라 임의로 언어를 집어넣었다.


▲ 저 반지의 정체는 전작에서 알 수 있다


▲ 크로노아 대지에 서다(…뭘 봐 임마)!

화면 소개

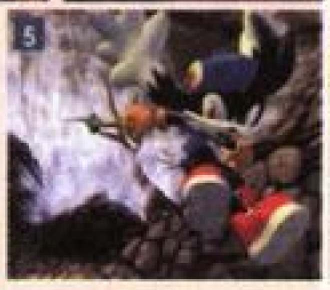
전작은 단순 2D같아 보이지만 사실은 약간 덜 단순한 2D였다. 무슨 말인고 하니 사실 게임은 2D진행형이지만 그 진행표현은 3D인 것이다. 그러나 속편의 공개된 화면을 보면 게임자체가 3D에 가까운 자유도가 아닌가하는 예상도….











1. 귀를 이용하여 날 수도 있다. 전작에서는 천천히 낙하
2. 이제 화면의 자유를 찾았나?
3. 늑대머리 거대물고기 '디곤'과의 한판승부
4. 적을 소지하는 액션도 여전
5. 역동적인 느낌의 CG

캐릭터 소개

크로노아(クロノア)



건강하고 호기심이 왕성한 소년 아수. 나이를 좀더 먹은 듯 유아에서 소년으로 변했다. 항상 노력하는 올바른 성격을 가지고있는 게임의 주인공. 얼떨결에 떨어진 루나티아에서 '검은 여행자'로 몰려 자신도 모르는 사이에 세계의 운명을 쥔 모험에 휘말린다.

▲ 유아 때가 더 귀여웠는데… 화난다

로로(ロロ)



구구(ロロ)라고 읽지 말 것. 크로노아와 함께 모험을 하게된 귀여운 여자아이(…처럼 보이는데 이 꼬리는 뭔가?). 신체 건강하고, 뭐든지 열심이지만 어딘가 나사가 두 개쯤 빠진 모습도 보여준다. 루나티아에서 세계의 조정을 맡는 무녀를 목표로 하지만, 시험에서 매번 물을 먹는다.

▲ 히로인이 있어야 할 맛이 나지

포프카(ポプカ)



로로의 친구로 자칭 로로의 보호자. 입이 험하고 틱틱대는 성격인데다 고민조차 없는 팔자좋은 괴수이다. 그래도 로로를 소중하게 생각하고 있어 미워할 수는 없는 녀석. 서커스나 인형뽑기 기계 속에나 있을 법하게 생겨먹었다.

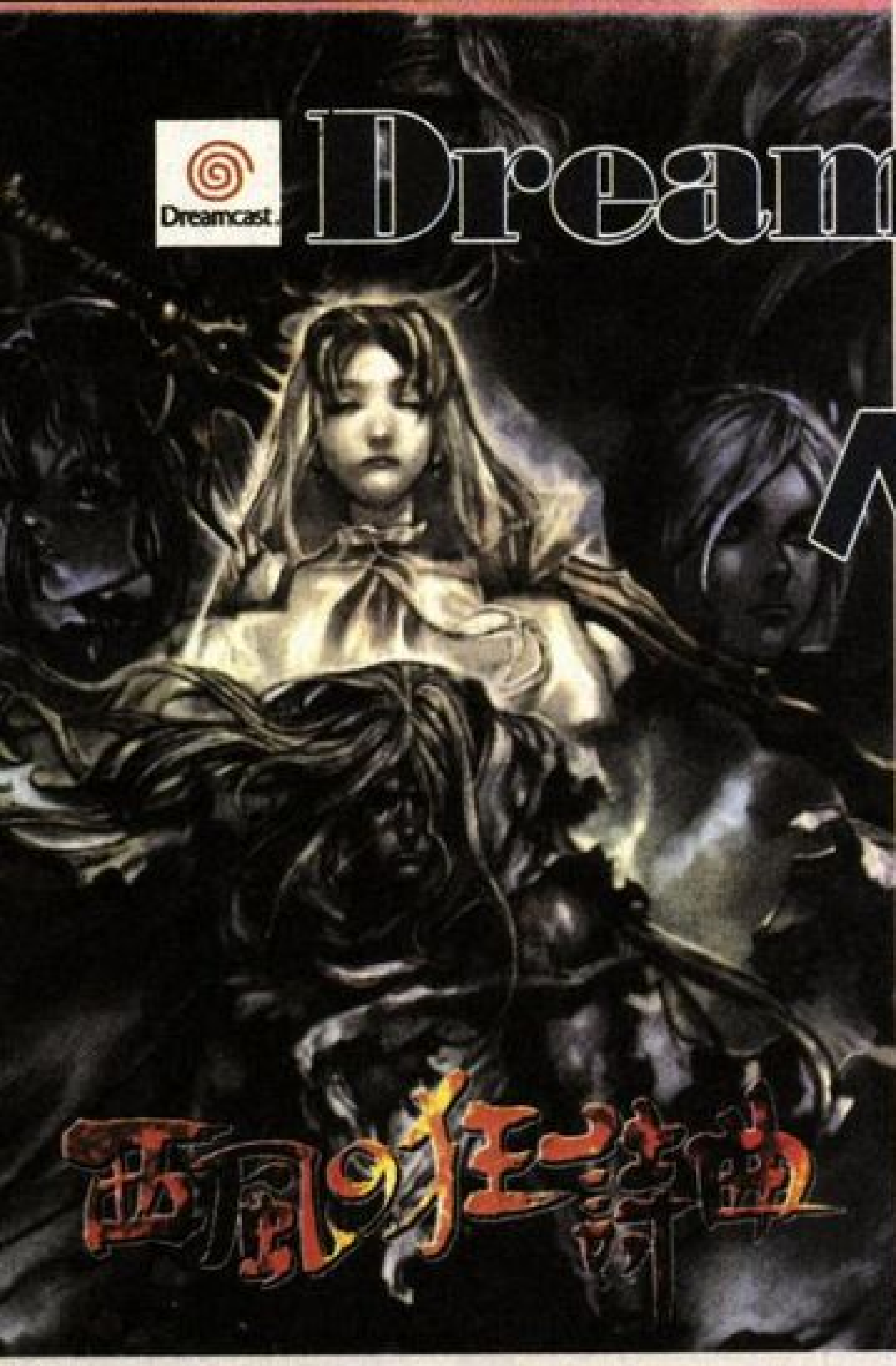
▶ 이 녀석을 보니 아이스크림이 먹고싶어진다

무우(ムウ)



전작에서도 등장했던 적 캐릭터. 하루하루가 즐거운 듯한 인상만 봐도 약한 캐릭터라는 설명을 대신할 수 있을 듯. 이번에도 크로노아의 탄환으로 대활약을 할 듯

◀ 배추와는 사이좋은 친구



이제 내게 남은 것은 복수뿐이다…

서풍의 광시곡

제작사	롤플레잉
장르	소프트맥스
발매일	12월
발매가	5,800엔

「창세기전」시리즈로 국내 게임 제작업체의 선두를 달리고 있는 「소프트맥스」사에서 제작한 창세기전 외전 제 1탄 「서풍의 광시곡」이 DC로 이식된다! 국내에 많은 매니아를 창출해낼 만큼 스토리와 게임성 면에서 국내에서 인정받고 있는 「창세기전」 시리즈. 일본에도 「창세기전」바람을 불러올 수 있을지 기대해본다.

이번 「서풍의 광시곡」은 소프트맥스의 「창세기전 외전 - 서풍의 광시곡」을 일본 팔콤에서 PC판으로 컨버전해서 발매한 것을, 다시 DC로 이식하는 것이다. 비디오 게임기인 DC로 이식된다는 것은 PC판에서 인기를 끌었다는 증거라 할 수 있겠다.

「서풍의 광시곡」의 기본적인 스토리는 '알렉산더 뒤마' 작 「몽테크리스토 백작」을 차용한 것으로, 연인과 가장 믿던 친구에게 배반당한 주인공 시라노가 복수를 위해 싸운다는 내용이다. 그러나 단순한 복수만의 스토리가 아닌, 제국과 제국 혁명군과의 관계, 그 외 창세기전의 치밀한 설정들이 맞물려 돌아가는 매력적인 이야기이다.

매력적인 캐릭터들

시라노 번스타인


국내판

컨버전 후 →


…생기 없어보인다

본 게임의 주인공. 제국 학술원의 촉망받는 젊은 학자로 대대로 제국의 영주인 귀족 가문 출신이다. 연인 「메르세데스」와 정혼한 사이였으나 창세전쟁에 관련된 금서를 발견한 탓으로 악마 숭배의 누명을 뒤집어 쓰고 자신이 믿던 두명의 친구와 연인으로부터 배신당해 종신형을 선고받게 된다. 그 후 14년간의 감옥생활을 거친 뒤에 제피르 팰컨의 '인페르노 파옥사건' 당시 탈출하게 되어 복수를 위해 흑태자가 남긴 마검 아수라를 찾아 폭풍도로 떠난다.

클라우제비츠


국내판

컨버전 후 →


그래도 비슷한편…

젊은 나이이지만 전략, 전술에 능통하고 마법에도 일가견이 있는 제피르 팰컨의 군사이다. 수수께끼에 쌓여있는 흉수를 대신하여 제피르팰컨을 지휘하며 각 부대의 대장들을 통솔한다. 창세기전 팬이라면 알겠지만, 그는 「창세기전 외전 - 템페스트」의 주인공이기도 하다.

로베르트 데 메디치


국내판

컨버전후 →


꽃미남 됐다!

27세, 제국 혁명군 '제피르 팰컨'의 제 1부대장으로 실질적인 팰콘의 지도자. 시라노를 지옥도에서 구출해낸 장본인이기도 하다.

메르세데스 보르지아


국내판

컨버전후 →


성형수술 성공!

시라노의 옛 약혼자. 10년이 지나도록 옛 연인을 그리워하지만 그런 그녀의 마음을 알면서도 끊임없는 애정을 바치는 남편의 자상함에 마음을 기울이게 된다.

카나 밀라노비치


국내판

컨버전후 →


더 귀여워졌다!

제피르 팰컨의 대장 중에서 최연소. 명랑쾌활한 성격으로 혁명국의 무드메이커적인 존재. 귀여워졌다~.





드디어 비밀이 드러난다

사쿠라 대전 3

제작사	세가
장르	어드벤처
발매일	2001년 봄
발매가	미정

아직까지 제대로 된 정보를 한번도 공개하지 않아 많은 팬들의 가슴을 졸였던 「사쿠라 대전 3」의 정보가 드디어 공개되었다. DC라는 하드웨어를 십분 활용해서 전작과는 비교할 수 없는 모습으로 탄생했는데…. 「사쿠라 대전」의 새로운 모습과 새로운 시스템에 대하여 알아보도록 하자.

2001년 봄 발매를 앞두고 개발을 진행 중인 「사쿠라 대전 3」. 어딘가 모르게 많은 부분에서 새로운 시도를 엿볼 수 있다. 과연 어떤 모습들로 팬들에게 보답할지 기대 또한 크다.

애니메이션을 뛰어 넘는 CG영상

「사쿠라 대전 3」이 전작들과 다른 점중 가장 큰 차이는 'CG와 애니메의 조합 시도'라는 것이다. 보통 게임에서 사용되는 한 장의 CG가 아닌 움직이는 CG영상에 2D 애니메이션 캐릭터의 움직임을 표현했다. 쉽게 말해 CG애니메이션으로 유명한 「청의 6호」와 비슷한 분위기라고 할 수 있을 것이다.



▲ 통상의 애니로 시작하지만



▲ CG 배경과 전혀 어색하지 않다



새로운 시스템 「아날로그 LIPS」

「아날로그 LIPS」는 어드벤처 파트에서 사용되는 새로운 시스템이다. 이 시스템은 기존의 「LIPS」시스템을 강화시킨 것이라고 할 수 있다. 기존의 방식이라면 단순히 선택 지문을 제한된 시간 내에 선택하는 것이었지만 「아날로그 LIPS」는 아날로그 스틱의 입력 방향에 따라 행동의 효과가 다르게 나타난다.



▲ 앞을 좀 보고 가라! 으잉?



▲ 이 사진은 강한 행동. 어찌 보면 오버?



▲ 아무렇지도 않은 듯 '앞을 조심해'라고 하는 것과 별반 다를바 없는 약한 행동

전투 화면 대공개

처음 공개되는 「사쿠라 대전 3」의 전투 화면. 주목할 것은 화면 아래에 표시되는 녹색 게이지다. 이 게이지는 자신의 행동내용을 제한하는 게이지라고 할 수 있다. 이동과 공격, 방어 등의 커맨드를 수행하려면 게이지를 그만큼 소실한다. 한마디로 필요한 게이지 량을 미리미리 체크하지 않으면 전투에서 고전할 수 있다는 얘기.



▲ 한마디로 액션성과 전략성이 강한 전투 시스템인 것일지도…



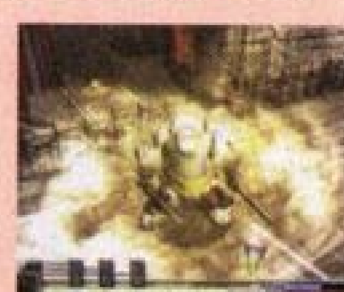
▼ 미리 계산을 통해 전투를 치러야 한다



▲ 아래 보이는 게이지 위쪽으로 기술 커맨드가 있다

필살공격

전작들과 마찬가지로 이번에도 필살공격이 존재한다. 전투 중에 적으로부터 얻게 되는 데미지가 많으면 기력 게이지가 올라가는데 이것이 최고치가 되면 필살공격이 발동된다. 연출 또한 전작들과 마찬가지로 매력적인 연출을 보여준다. 역시 협동 필살기도 건재하겠지….



▲ 분노 게이지 만땅



▶ 멋지지 않은가?

DREAMCAST 공략예고 1

■제작사	캡콤
■장르	RPG
■발매일	10월 10일
■발매가	2,800엔



제작사인 캡콤에 따르면「엘도라도 게이트」는 격월간 잡지처럼 2달에 한번씩 발매한다는 것이 특징이라고 한다. 10월 10일에 첫번째 권이 발매되고 12월 12일에 제 2권, 2월 2일에 제 3권이 발매되며 모두 7권이 순서대로 발매된다. 가격도 저렴해서 구입에 큰 영향은 없겠지만, 내용면에서 2,800엔을 뛰어넘어야 뒤에 발매될 후속작도 잘 나갈텐데…. 무사히 마지막 편인 제 7권까지 나왔으면 하는 바램이다.

2달에 한번씩 나옵니다

엘도라도 게이트

먼 옛날 일어났던 다이오스와 대악마 라진의 싸움에서 결국 전능의 신 다이오스가 승리했다. 그리고 이 전투에서 라진과 그의 부하 12명은 땅 속 깊숙히 봉인되어 버린다…. 「엘도라도 게이트」의 밑바닥에 흐르는 배경은, 이렇게 신화를 근본으로 삼고 있다. 고메스를 비롯한 주인공들은 신화에 이끌려 자신의 의지와는 관계없이 모험을 시작한다.



전지 전능의 신 다이오스



대악마 라진

제 1화의 스토리

-눈을 떠라, 고메스! -

술주정뱅이에 싸움꾼이며, 의리있고 정이 많은 남자, 고메스. 때로는 자신의 넘치는 힘을 주체할 수 없어서 사건만 일으키고, 그 주변인들은 하루하루 괴롭게 살고 있었다. 그러나 역시 고메스는 정이 많은 남자였다. 친구인 반트로스가 의뢰한 '오우거 스톤을 찾아줘' 건으로 마을을 떠나게 되고 주변인들은 쌍수를 들어 만세를 외친다. 다시는 오지마~. 이렇게 고메스는 씩씩하게 마을을 떠나면서 이야기는 시작하는 것이다.



여행 도중에 수수께끼의 목소리를 듣는 고메스

아주 간단한 시스템

합성

레벨의 개념이 없는 「엘도라도 게이트」는 공격, 방어력을 올리기 위해 합성을 잘 이용해야 한다. 같은 종류의 아이템에 속성만 다른 두개의 아이템을 합성하면 별개의 아이템이 탄생한다. 이때 추가로 독무효 등의 효과를 얻기도 한다.

위력이 낮은 무기와 높은 무기를 합성하면, 위력이 높은 무기에 추가 효과가 생긴다. 즉, 위력이 낮은 무기에 어떤 추가 효과가 있는지에 따라서 무기의 위력이 결정되는 것이다.



속성이 다른 아이언 아머를 합성하면…



새로운 종류의 방어구가 완성된다!

적속성

출현하는 적도 무기와 방어구처럼 속성을 지니고 있기에 공격과 방어에도 영향을 미친다. 적속성은 전투를 할 때 발생하는 이펙트로 판단할 수 있으며, 속성을 파괴할 수 있는 무기로 재빨리 바꿔야 한다.



속성의 이펙트 화면, 공격이 성공하는 순간 나오는 이 화면으로 속성을 파악해야 한다

마정석

마정석은 사용할 때 여러 개를 섞을 수록 위력을 높일 수 있다. 예를 들면 히트의 마정석을 하나 선택한 다음 계속해서 '마정석의 추가' 커맨드로 추가하면 히트의 위력이 증가하여 히톤의 효과를 얻을 수 있다. 최대 3개까지 추가할 수 있지만 스테이터스 중 '염' 포인트가 낮으면 사용할 수 없는 경우도 있으니 주의할 것



마정석의 조합에 따라서 특수한 효과도 발생한다

- ■제작사 대전액션
- ■장르 테크모
- ■발매일 발매중
- ■발매가 6,800엔



타격기, 잡기, 홀드(반격)의 가위바위보식 상성 관계의 심리전으로 대전 액션 게임으로서의 완성도가 높은 「데드 오어 얼라이브 2(이하 DOA2)」. 그러나 이 게임이 주목을 받는 큰 이유는 화려하고 노출도 높은 복장을 몇벌씩 가지고 있는 미소녀 캐릭터들의 대량 등장 때문…. 언제나 DOA의 다음 버전이 등장할 때면 화제가 되는 이야기는 '과연 몇 벌이나 추가되는 복장이 있을까?' 이다….

이미 DC 북미 버전과 PS2 버전이 발매된 「DOA2」가 드디어 일본판으로 정식 발매되었다. 이번에 발매되는 버전은 PS2 버전에 추가 요소를 합한 새로운 것. 신 캐릭터와 새 코스튬은 물론이다. 그러면 이번의 DC 버전에는 어떤 것들이 추가되었나 알아보자

드디어 진정한 DOA가 등장한다

데드 오어 얼라이브 2

DEAD OR ALIVE 2™

NEW 1 바이먼 부활!

별로 기뻐하지 않을 사람이 더 많을지도…. 레온과 같은 커맨드 삼보를 사용하는 「DOA1」의 캐릭터 '바이먼'이 부활했다! 엽기적인 잠수부 복장으로 등장했던 그가 DOA2에서는 어떤 복장으로 등장할지 사뭇 기대되는 바이다.



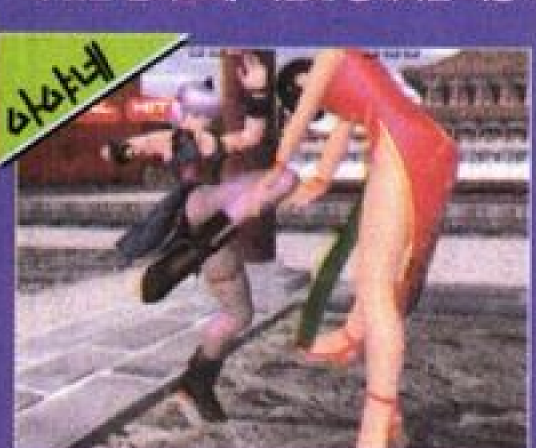
이것들이 감히...



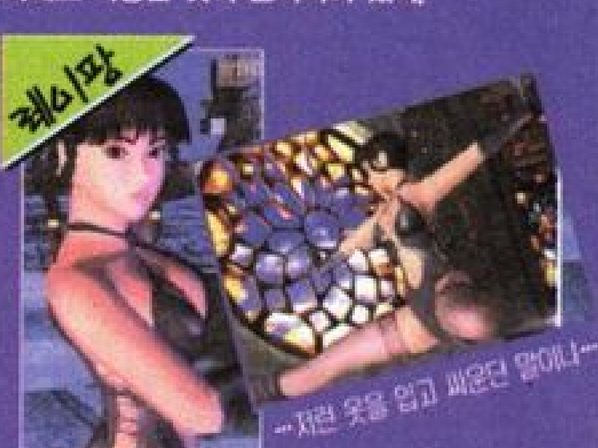
나만 빼놓고 놀아?!

NEW 2 새로운 코스튬 추가!

DOA 시리즈의 특징이라면 역시 다양한 코스튬(복장)들. 과연 어떤 복장이 추가되었는가 한번 살펴보자. 이번에 공개하는 복장 이외에도 다양한 것이 준비되어 있다.



검은색의 옷으로 카스미의 복장과 닮은 모습



크억… 노출도 높은…

…저런 옷을 입고 싸운단 말이냐…



약간은 싸울 때 입어도 될 듯 보이는 복장이라 안심… 유…



레슬러답긴 하지만 화려한 빨간색의 복장

1편의 바로 그 레슬러 복장. 전체적으로 운동하는 사람 같아 보여서 안도(?)

안나와도 무방한 놈들



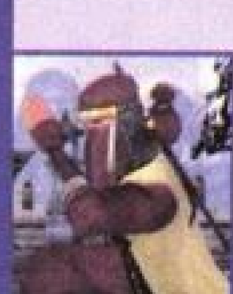
바스

프로레슬링에서 악역을 담당하는 레슬러 같아 보인다. 티나의 빨간 옷과 어울릴 듯

아인

하얀색 공수도복이 추가. 역시 무도가는 도복을!





하야부사

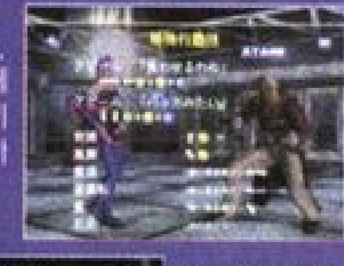
이제야 진정한 닌자인가…. 닌자 두령보다는 졸개 같아 보이지만…

NEW 3 다양한 추가요소

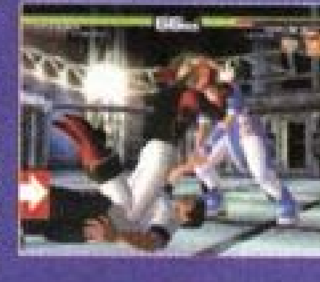
기존에 있던 모드 이외에도 인터넷 모드, CPU대전, UPS(유저 프로파일 시스템) 모드가 준비되어있다. 기존의 모드에도 새로운 요소들이 추가되었는데….



스토리 모드의 데모도 변화! 이번엔 토끼인가?



스파링 모드, 즉 연습모드에 DOA1처럼 기술 커맨드표가 추가되었다



DC판 오리지널의 태그던지기도 다량 추가되었다. 사진은 헬레나와 카스미의 태그 던지기 「조병력」

■제작사	세가
■장르	RPG
■발매일	10월 5일
■발매가	6,800엔



발매일이 3주정도 연장되어 10월 5일에 발매되는 「이터널 알카디아」. 그 이유는 새로운 서비스인 아바라이(@barai) 시스템에 대응시키기 위한 준비 때문이었다고 한다. 아바라이가 뭘까? 다음 서문을 참고할 것. 이번 달에는 바르아 제국과 나슬, 그리고 새롭게 추가되는 캐릭터에 대해서 알아보자.

아바라이(@barai) 대응 첫 소프트

이터널 알카디아

아바라이(@barai)라고 하는 새로운 서비스는 일정 시간까지는 싼 가격에 자유롭게 플레이할 수 있어서 속아서 샀다라는 말은 나오지 않게끔 하는 시스템이다. 예를 들면 게임샵에서 1,000엔에 「아바라이 대응판 이터널 알카디아」를 구입한 다음, 집에서 프로텍트가 걸려있는 곳까지 플레이를 한다. 만약 계속 플레이하고 싶다면 프로텍트 키를 이사오(isao.net)에서 5,000엔에 구입할 수 있다. 별로 재미없다라고 생각하면 프로텍트 키를 안사면 그만이다. 가격도 발매가에 비해 800엔(우리 돈으로 8,000원!!!)이나 저렴하기 때문에 앞으로 활성화 될 시스템으로 보인다.

주인공을 괴롭히는 바르아 제국

전기와 번개 에너지를 갖고 있는 황색 달의 대륙. 그곳에 위치하고 있는 거대국가가 바로 바르아 제국이다. 황색 월황석의 영향을 받아서 국토가 황폐하기 때문에 작물을 키울 수 없다. 따라서 월황석에서 얻은 전기 에너지로 과학을 발전시켜 온 바르아 제국은 이 기술과 농작물을 바꾸고 있는 실정이다. 이렇게 높은 과학 기술력은 군사 목적에도 쓰이고 있다. 바르아 제국은 인접 국가를 위협하는 수단으로 강철 함대를 건조하였고, 타국의 군사력을 압도하는 전투력을 보유하게 되었다. 그리고 손쉽게 작물을 강탈하는 법을 알게 된다.


타 국가보다 월등한 강철 함대


야, 쌀 좀 얻어와!

바르아 제국의 라이벌 왕국, 나슬

나슬 왕국은 바르아 제국과는 대조적으로 빛으로 가득찬 태양의 나라이다. 적색 달의 영향을 받는 나슬 왕국은 항상 빛에 휩싸여 있기 때문에 국토는 사막으로 구성되어 있다. 각 지방에는 사막이라는 요인이 많이 작용하여 독특한 문화가 발달하였다.

속속들이 등장하는 신캐릭터



도브라

이 세상 모든 진미를 맛본다는 신념아래 열심이 먹어대는 대식가겸 공적. 배를 습격하는 이유도 단지 맛있는 요리를 맛보기 위해서래나 뭐래나~.



크로네

건장한 남정내들 사이에서 공적 활동을 펴고 있는 공적 아가씨. 옛날 자신을 차버렸던 볼레라는 남자를 찾기 위해 공적 활동을 하고 있는 캐릭터다.



발보아

세상에서 가장 악명높기로 유명한 발보아 가문의 보스, 발보아. 성격은 욕심으로 가득차고 난폭한 것이 특징. 게다가 비열하기까지 해서 주인공인 바이스는 죽을 뻔하기도 여러번 겪기도 한 대악질.



산틸

아내와 함께 부부가 팀을 이루어 공적 활동을 펴고 있는 중년 남자. 기계에 매우 익숙하기 때문에 자신의 배를 개조하는 것이 취미. 그 배의 이름은 약간 발음하기 어려운 매뉴팍츄오.


나슬 왕궁 전경


독특한 복장이 눈길을 끈다


섹시한 여인도 눈길을 끈다

■제작사	춘 소프트
■장르	RPG
■발매일	발매중
■발매가	6,800엔

「이상한 던전」 시리즈를 대표하는 시렌의 최신작이 발매됐다. 랜덤 맵핑 시스템과 던전을 나오면 레벨이 0으로 떨어지는 것들 모두 건재하다. 이 글이 나갈 때면 이미 즐기고 있는 독자도 있을 법한데, 그렇지 못한 독자를 위해 정보 대공개!

■무기 합성 몬스터

새롭게 밝혀진 '마제룬(マゼルン)'이라는 몬스터는 시렌이 아이템을 던지면 그 아이템을 집어 먹고 파워업하는 신기한 몬스터다. 특이한 점이라면 마제룬이 먹은 아이템들은 단순히 흡수되는 것이 아니고 합성이 된다는 것이다. 자신이 필요없는 아이템이라도 마제룬에게 던져주고 그 마제룬은 잡으면 합성된 아이템이 출현한다. 마제룬을 이용해 아이템을 얻는 방법은 다음과 같다.

베이스가 되는 아이템을 먹인다



첨가할만한 능력을가지고 있는 아이템을 먹인다



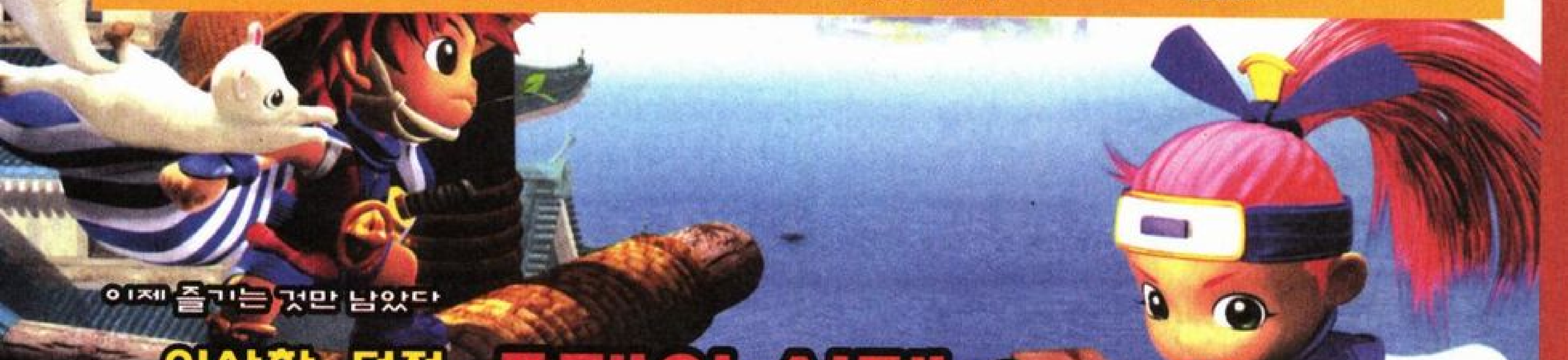
많이 먹어야 쑥쑥 자라지

마제룬을 잡는다


다 먹었냐? 이제 넌 필요 없다

합성 무기를 얻게 된다

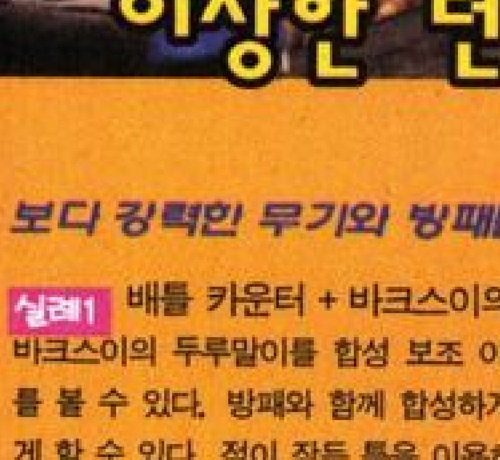

슬픈 몬스터



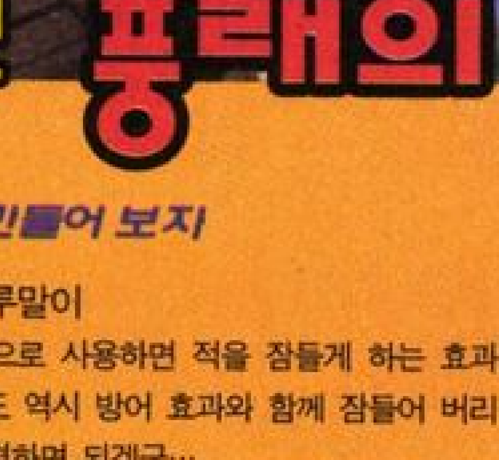
보다 강력한 무기와 방패를 만들어 보자

실례1 배틀 카운터 + 바크스이의 두루말이

바크스이의 두루말이를 합성 보조 아이템으로 사용하면 적을 잠들게 하는 효과를 볼 수 있다. 방패와 함께 합성하게 되도 역시 방어 효과와 함께 잠들어 버리게 할 수 있다. 적이 잠든 틈을 이용해 공격하면 되겠군….



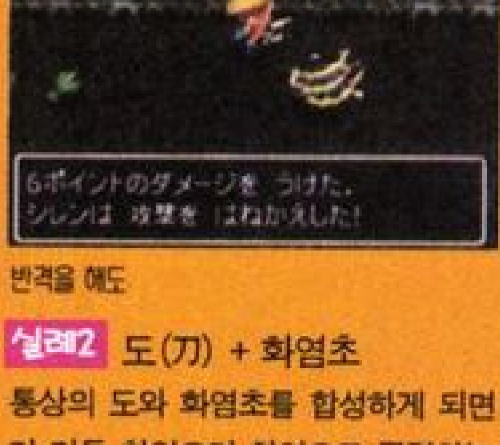
반격을 해도

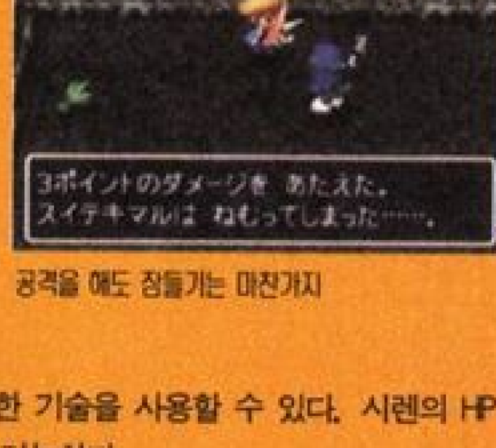


공격을 해도 잠들기는 마찬가지

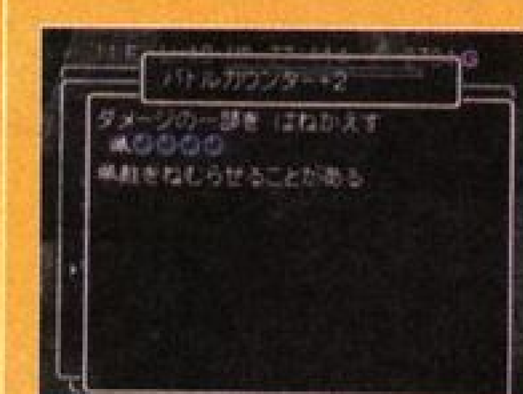
실례2 도(刀) + 화염초

통상의 도와 화염초를 합성하게 되면 특수한 기술을 사용할 수 있다. 시렌의 HP가 가득 차있으면 화염으로 공격하는 것이 가능하다.



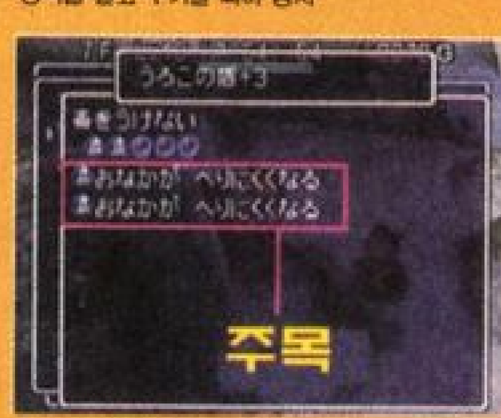

화염 공격

합성 무기의 능력은 인(印)으로 확인



능력을 알고 무기를 써야 좋지

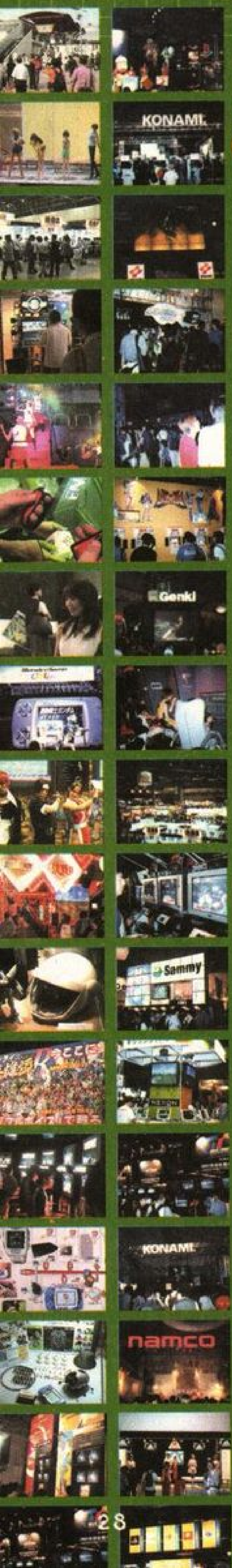
인(印)이라는 것은 합성 무기의 능력을 확인할 수 있는 특수 능력이다. 아이템의 능력은 인으로 표시된다. 보조 역할을 해주는 능력의 경우는 피(皮)로 표시가 되고 공격에 관여한 능력은 필(必)로 표시된다.



같은 인이 있는 것을 확인할 수 있다

같은 인이 있으면 효과가 올라간다

한 개의 아이템에 같은 인이 2개 이상 있을 경우 능력이 파워 업한다. 만약 이 무기로 또 다른 합성에 성공하면 더욱더 강한 무기를 만들수도 있다.



현장취재

동경게임쇼 2000 가을 秋



지난 9월 21일부터 23일 사흘간 올해도 '어김 없이' 「동경게임쇼 2000 가을(Tokyo Game Show 2000 Autumn)」이 개최됐다. 스퀘어, 세가, SNK 등의 불참으로 인해 뚜껑이 열리기 전부터 "김 샌 행사"로 낙인 찍힌 동경게임쇼 2000 가을. 그러나 메이저 메이커의 불참이 게임쇼를 썰렁하게 만들지는 못했다. 각 메이커는 자사 제품을 특색 있게 전시했고, 불참사들의 빈 공간을 채운 여러 가지 요소들이 의외로 높은 관심을 불러일으켰다. 동경게임쇼 2000 가을의 현장을 여러분께 전한다.

취재 이현수

ISSUE

이렇다할 초(超)기대작이 없다…, 는 것이 이번 게임쇼에 대한 대부분의 의견이었다. 최근 들어 나타나기 시작한 메이커의 ※프라이빗 쇼(private) 경향 덕분에 몇 개의 메이저 회사가 불참을 밝혔고 그에 따라 행사전부터 쇼를 걱정하는 우려의 목소리가 이곳저곳에서 들려왔다. 그러나 실제로 찾은 TGS의 현장은 절대 맥 빠진 장터가 아니었다. 각 메이커들은 다양한 신작 타이틀로 내방객들의 시선을 모았고, 이전보다 더욱 화려해진 메이커별 스테이지 행사들은 동경게임쇼가 '전시'가 아닌 '쇼'임을 다시 한번 인식시켜주었다. 관람객들은 신작 소프트를 발매전부터 체험할 수 있었고, 메이커가 준비한 다채로운 행사에서 즐거움을 만끽할 수 있었다. 이쯤 되면 늘 나오는 얘기지만, 언제쯤 우리나라 비디오 게이머들도 이런 즐거움을 맛보게 될지….



단순이 신작게임 전시만으로는 밋밋한 것이 사실. 각 메이커에서 마련한 각종 공연과 이벤트들이 더욱 풍요로운 동경게임쇼를 만든다



전시장 밖의 풍경. 저 멀리 X 박스 로고가 보이지만 실제 전시장에서는 프로토 타입조차 공개되지 않았다

프라이빗 쇼(PRIVATE SHOW)

메이커가 쇼의 주체가 되는, 말 그대로 '그들만의 잔치'를 말한다. 올해 초 개최된 바 있는 스퀘어 밀레니엄이나, SNK의 프라이빗 쇼 등이 이에 해당된다. 닌텐도의 '스페이스 월드'나 소니의 '플레이스테이션 페스티벌' 등도 쇼의 내용을 한정했다는 면에서는 비슷하지만, 프라이빗 쇼의 경우 소프트웨어적인 면에 있어 자사의 것만을 다룬다는 점에 있어 차별성을 가진다.

SHOW? or SHOP

연 2회 개최되는 동경게임쇼에서 이제는 없어서는 안될 코너로 자리잡은 캐릭터 상품 코너(物販コーナー). 여기서는 게임, 혹은 게임 메이커와 관련된 일련의 상품들이 전시 판매된다. 행사기간 중에만 특별히 판매되는 상품이나, 시중에서 쉽게 손에 넣을 수 없는 각종 캐릭터 굿즈를 판매하고 있다. 기자가 취재에 나선 날은 '비즈니스 데이(취재진이나 업계 관련 인사들만 출입이 가능한 날)'였음에도 불구하고 상점 앞에 긴 행렬이 늘어서 있었다.



어딜 봐도 절대 취재진으로는 보이지 않는 사람들. 그렇다고 업체사람들은 더더욱 아닌 듯 하고…. 설마 비즈니스 데이 초대권을 입수한 오타쿠 집단?



이쁜 것에 사족을 못쓰는 이들이라면 이곳에 전재산을 들고 와도 모자랄 것이다. 사진은 최근 국내에서도 인기를 끌고 있는 러브히나 관련 상품들



게임쇼 관람을 하러 와서 이곳에서만 시간을 보내는 이들도 다수 있다

KOREA


정부의 게임지원 재단 '게임 인피니티'를 통해 다수의 국산게임들이 출품됐다


한 열성분자가 주위의 시선에도 아랑곳하지 않고 용감이 올라가 도전중



인터존 21에서 출전한 AC.percuss. 쉽게 말하자면 손으로 하는 드럼매니아랄까? 게임의 직관성이 높아 쉽게 플레이할 수 있는 편이었다

이번 게임쇼에서 특징으로 꼽을 수 있는 것은 전시장 곳곳에서 한국의 냄새를 맡을 수 있었다는 점이다. 물론 기존에도 공동부스에 간단한 아케이드 및 PC관련 게임을 소개한 적이 있었지만, 올해는 '배틀 탑'과 「바람의 나라」로 유명한 '넥슨' 등이 현지 법인을 설립, 작지 않은 규모의 단독부스를 마련한 점이 두드러졌다. '해외출전 코너'로 명명된 한국게임 전시관에는 여러 타이틀이 전시되었는데, 그중 2종류의 아케이드 머신이 내장객들의 시선과 발길을 모았다. 그 첫 번째 타이틀은 몸으로 컨트롤하는 게임시스템을 선보인 베스트 소프트의 「BDD(Body diet dancing)」 시스템. 시연용으로 PS2의 철권 태그토너먼트를 가동중이었는데, 참신한 시스템 때문인지 많은 도전자들이 발판에 올라서는 모습이었다. 또 하나의 타이틀은 바로 인터존 21이 내놓은 「AC.percuss」라는 음악게임이었다. 독자들은 지하철 광고나 잡지 광고 등에 수 없이 등장한 알록달록 머리의 소녀를 기억하는지? 소녀의 얼굴, 그리고 의미를 알 수 없는 AC.percuss라는 로고. 많은 이들의 궁금증을 자아냈던 그 광고는 바로 아케이드용 음악게임 AC.percuss의 발매전 홍보였던 셈이다. 화면에 출력되는 노트에 맞춰 터치패드를 두드려 스테이지를 클리어해 나가는 시스템을 가지고 있다. 점점 커져가는 한국 게임의 동경게임쇼 폭격. 내년에는 과연 얼마나 더 많은 자리를 차지할 수 있을지?

SOFTWARE

이번에도 변함없이 각 출전사들이 다양한 신작(혹은 최근 발매작)으로 특색 있는 홍보에 나섰다. 각 출전사별로 게임쇼장을 돌아다녀보도록 하자.

KONAMI

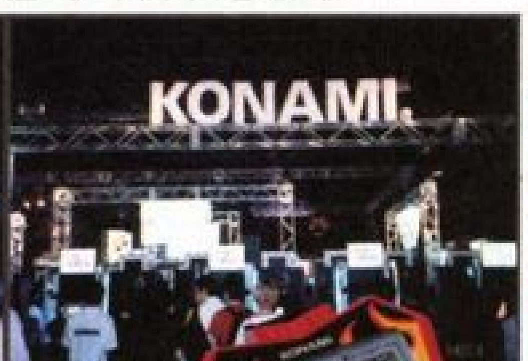
공식적인 사전 공개 타이틀만 83개가 넘었던 코나미는 이번 게임쇼에서 최대의 규모를 자랑하는 메이커였다. 뛰어난 주목작이 없음에도 불구하고 이전부터 이어져 온 시리즈 및 이식작, 그리고 코나미의 산하에 흡수된 1500시리즈, 휴대용 게임기까지 무수한 타이틀을 전시했다. 생활과 게임을 가장 잘 융합시킨 메이커 코나미. 또한 누구나 즐길 수 있는 게임을 추구해온 코나미는 이제 누구도 부인할 수 없을 정도로 거대한 1등 메이커의 모습이었다.


PS/DC로 등장할 사일런트 스코프. 화면은 DC용



코나미 스타일에서 만들어 낸 20만엔(한화 약 200만원) 상당의 DDR 발판. 아케이드용 발판보다 더 좋은 발 맛(?)을 제공했다






비매니 시리즈 만해도 포켓 게임을 포함 수십여 종이 공개됐다. 당연이 전용콘도


매년 게임쇼를 달구는 코나미의 무대공연. 지난 봄의 비매니 악단 라이브에 이어 이번 가을에는 파라파라 댄스 라이브 공연이 펼쳐졌다(기자는 현재 캠코더로 촬영해서 연습중이다)

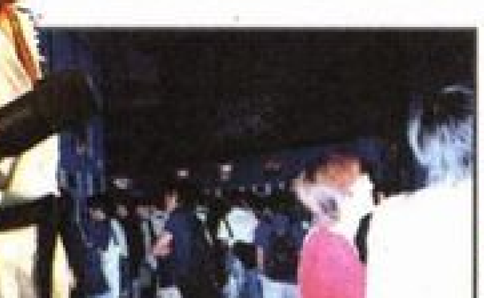

메탈기어와 ZOE등 기대작의 동영상도 스크린을 통해 만날 수 있었다. 사진은 신작 세븐 블레이드의 한 컷

CAPCOM

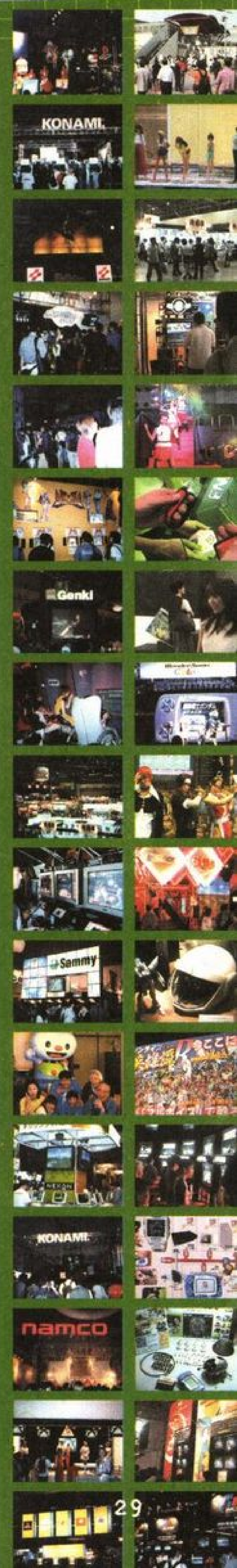
'오니무샤' 시연 하나만으로도 사람들의 기나긴 행렬을 예고했던 캡콤. 역시나 예고와 다름없는 폭발적인 행렬을 만들고야 말았다. 거기에 완성도와는 상관없이 높은 지지를 받고 있는 'CAPCOM VS SNK', '불타라 저스티스 학원' 등을 출전, 여느 때와 다름없는 인기확인의 장을 마련했다.

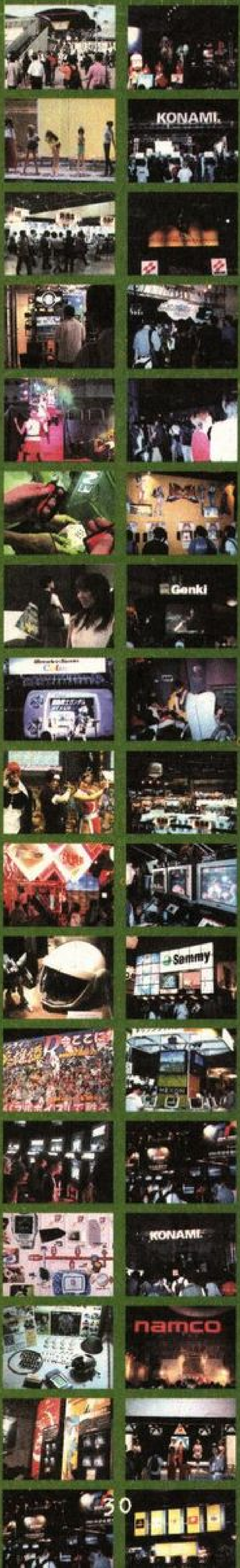

◀ 캡콤이라면 빠질 수 없는 코스프레


이 사람들 캡콤 부스 안에서 만나니 무척 색다른 기분


오니무샤의 시연대에는 사람들의 행렬이 끊이지 않았다. 직접 조작해보니… 플레이 제한시간을 정한 캡콤이 미울 정도로 즐거웠다. 발매일 기대중!


실은 캡콤 부스는 전체가 촬영금지지역이었다. 그런데 그냥 셔터를 눌렀더니 말리지 않더만…





IREM

R TYPE이나 해머린 해리로 알려진 '다이쿠노 겐상' 아이렘은 그 옛날 등장했던 엽기 사진촬영물 '격사 보이'의 후속작을 공개했다. PC엔진으로 발매됐던 이 게임을 기억하는 이는 그리 많지 않겠지만 최근 들어 국제적으로 확산되고 있는 엽기붐에 또 한번 불을 붙일 수 있지 않을까…하고 개인적으로만 기대하고 있는 타이틀이다. 이밖에도 아이렘은 '카툰군' 그리고 비디오게임기 전기종에 폭넓게 응용할 수 있는 탁상용 액정모니터(의외의 출품이었지만)도 선보였다.


PC엔진판의 그 유괴함이 부활? PS2로 발매될 격사보이 2


어째서 이것이 등장했는지는 모르지만 용감하게도 액정모니터 등장

ENIX

출전 타이틀을 행사전까지 밝히지 않던 에닉스 진영에서는 이렇다할 빅 타이틀을 들고나오지는 못했다. 승승장구하고 있는 DQ만큼의 타이틀을 기대하는 것은 아무래도 무리겠지만 그 명성에 걸맞는 타이틀을 기대했던 사람들에게 다소 실망스러운 전시내용이었을 수도…. 우선 '버스트 어 무브'의 후속작인 '버스트 어 무브 댄스 서밋 2001'이 손에 끼우는 색다른 모양의 전용컨트롤러로 눈길을 끌었고, 스퀘어의 극공간 프로야구를 상당히 의식한 듯한 리얼계열 프로야구 시뮬레이션 게임 '격돌 페넌트레이스 내가 감독이다!'와 GBC용 '마법진 구루구루'가 주력 타이틀. 메이커의 이름값에 비하면 그야말로 '소문난 잔치'가 아니었나 싶다.


주력 홍보 타이틀은 아무래도 버스트 어 무브 댄스 서밋 2001


묘하게 폼나는 전용콘



멀티비전으로 자사 타이틀을 이것저것 선전하고 있었지만… 게임보다 컴패니언에…


에닉스도 이제 캐릭터 게임인가…. 마법진 구루구루가 에닉스라니

GENKI

출전작은 비밀! 이라는 홍보 아닌 홍보로 관심을 모았던 겐키. 3D 기술에 있어서 게이머들에게 나름대로의 인지도를 가지고 있는 겐키는 3D 검술 액션 게임 검호(메이커 측의 발표에 따르면 '성장형 순일본풍 검술 액션')와 수도고 배틀의 PS2버전 '수도고 배틀 0(제로)'를 출품했다. '검호'의 경우는 고화질의 동영상으로 관심을 모았고, 수도고 배틀 제로는 게임 자체의 평가와 더불어 USB 포트에 접속하는 핸들 컨트롤러 또한 관심을 모으기도.



대형 프로젝션 스크린을 통해 게임영상을 공개한 겐키의 신작, '검호(劍豪)'


수도고 배틀 제로는 USB 핸들 대응. PS2가 살림 어렵게 만들 듯

KOEI

'결전'의 성공으로 PS2 업계에서 나름대로의 위치를 확립한 코에이는 더욱 거세게 PS2 진영을 노크중이었다. 우선 히트작의 후속편 결전 2, 뭇 여성(국내에는 소수지만)의 가슴을 뒤집을 안젤리크 시리즈 '안젤리크 트로와', '기타루만', 'GI JOKEY' 등 PC와 휴대용 게임기 3, 4개를 제외하고는 전부 PS2용으로 부스를 채운 점이 인상적이었다.



부스가 그다지 크지 않군…이라는 생각을 하고 있었는데 놀랍게도 계단을 이용한 2층 부스 구조


중년으로 보이는 아줌마들까지 모두 모여 즐기던 안젤리크 트로와. 다소 공포스러운 분위기였다


'레디 2 럼블 복싱'과 '건틀렛 레전드 다크 레거시'의 일본내 유통도 코에이가 맡게 된 듯

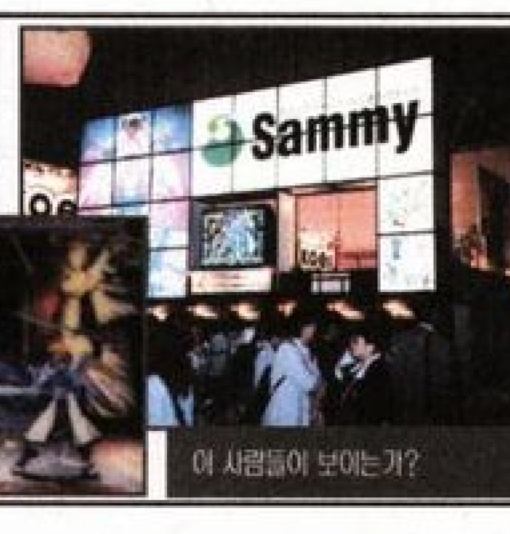

역시나 중점 타이틀은 결전 2?

SAMMY

깜짝 출전에 가까운 길티기어 젝스를 대대적으로 홍보한 사미부스에도 많은 인파가 몰려들었다. DC용으로 발매되는 '길티기어 젝스'와 원더스완으로 발매되는 '길티기어 푸티'를 공개했다. 길티기어 시연대에는 가까이 접근할 수 없을 정도로 많은 관객이 몰려있었다.


길티기어 푸티의 캐릭터. 귀여운 듯, 흉직한 듯, 사미스럽다


길티기어 젝스의 DC용 화면. PS용 때의 충격보다는 좀 못 미치는 결과물이었지만 그런대로 인기를 모을 것으로 예상된다



이 사람들이 보이는가?

SUNRISE INTERACTIVE

게임을 만든다기 보다 게임기에서도 볼 수 있는 애니캐릭터를 만드는 메이커 선라이즈 인터랙티브도 출전. 이미 발매중인 'G-세이버'와 선라이즈 영웅담 R(PS2)을 중심으로 부스를 꾸몄다.



캐릭터 산업으로 직결되는 선라이즈 인터랙티브의 판매전략. 당연하게도 각종 애니 게임 관련 피규어를 전시



G 세이버 드라마 버전의 각종 자료들도 전시…. 골빼 흥미를 끌기는 했지만 어째서 게임쇼에…. 이것은 극중에서 주인공이 쓰던 헬멧



새로 등장할 선라이즈 영웅담을 가장 중점적으로 홍보중이었다. 등장인물을 주욱 늘어놓은 그림만으로 충분히 어지럽다

SCEI



그랜트리스모 2000의 시연대. 핸들과 입체음향 시스템이 눈길을 끈다



USB전용 핸들에 선명하게 새겨진 유명 마우스 메이커 로지텍의 로고. 소니가 하드웨어 서드파티를 공식적으로 인정?

'그랜트리스모 2000'과 '다크 클라우드'를 메인으로 내세운 소니 진영은 규모와 분위기면에서 확실히 남다른 면모를 보여줬다. 다소 게임 외적인 이야기가 될 수도 있지만 수많은 시연대 마다 각각 한사람씩의 도우미를 붙여 놓았다는 것만으로도 소니의 거대함과 고객 서비스를 느낄 수 있었다. 그랜트리스모 2000은 입체음향 시스템과 USB 핸들로 무장하여 많은 관람객의 호평을 얻었다. 타이틀 수가 다소 적다는 것과 크래쉬 밴티쿳의 대규모 홍보는 다소 의외.

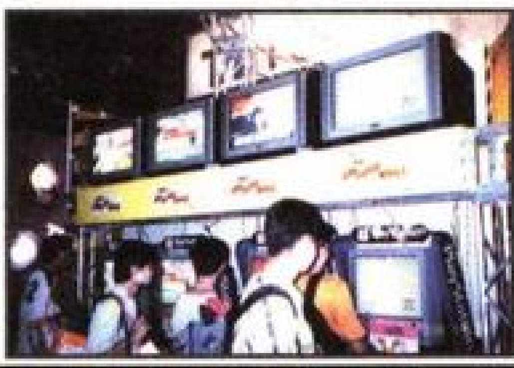


시연대마다 1명씩 배치된 컴패니언들만 해도 수십명에 달했다. 역시 소니는 남다르다?



소니판 젤다라는 악평도 있었지만 등장이 기대되는 디오라마 RPG 다크 클라우드. 마을을 플레이어가 디자인할 수 있다

TAITO



전용컨트롤러가 탐났다

고! 시리즈의 최신작 '파워 샤벨(포크레인)에 타자(PS)'와 '슈퍼 퍼즐버블(PS2)'를 공개한 타이토. 두 타이틀의 대응 하드웨어가 바뀐 것이 아니냐고 묻고 싶었지만….



또 퍼즐버블인가… 타이토도 한 타이틀에 굉장이 집착하는 스타일인 듯

TAKARA

초로큐의 타카라도 참전하였으나…. 어째서인지 타카라의 부스에서 인기를 끈 것은 게임이 아닌 컴패니언이었다. 7-80년대를 주름잡던 타츠노코 애니 캐릭터들이 잔뜩 등장하는 격투액션 '타츠노코 파이트'는 다소 어색한 모습을 보여 실망을 주기도 했다.



이것이 타츠노코 파이트다! 주변에는 30대 중반급 인물들만 모여 옛 추억을 되살리고 있었다



뉴 비틀 위에 앉은 컴패니언은 많은 관람객들을 모았다. 그중에는 이 여인이 타카라의 컴패니언인지조차 모르는 이들도 있었다.

TECMO

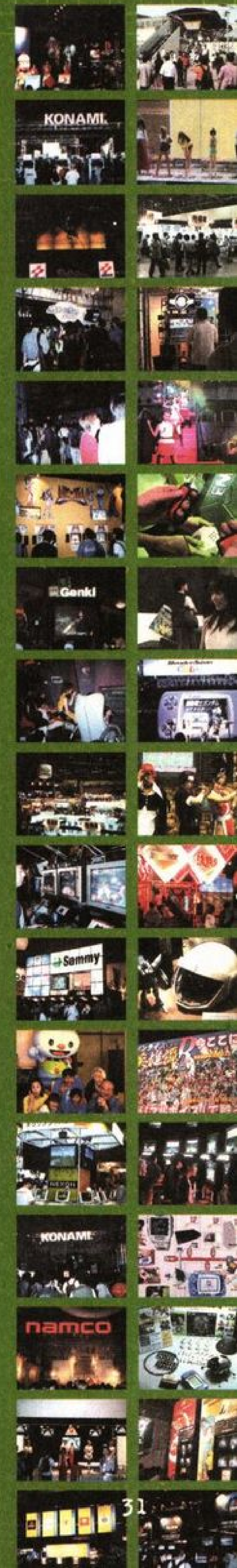
DOA2의 일본 DC버전과 PS2용의 음악게임 유니즌이 테크모의 주력작품. 지난번 봄 전시회때 경쟁작 철권TT(NAMCO)에 대항하듯 거센 분위기를 보였던 테크모였지만 이번에는 왠지 맥이 빠진 분위기였다. 이미 타기종으로 발매된 바 있고 미주 버전도 출시된바 있는 DOA2의 성패여부는 과연?

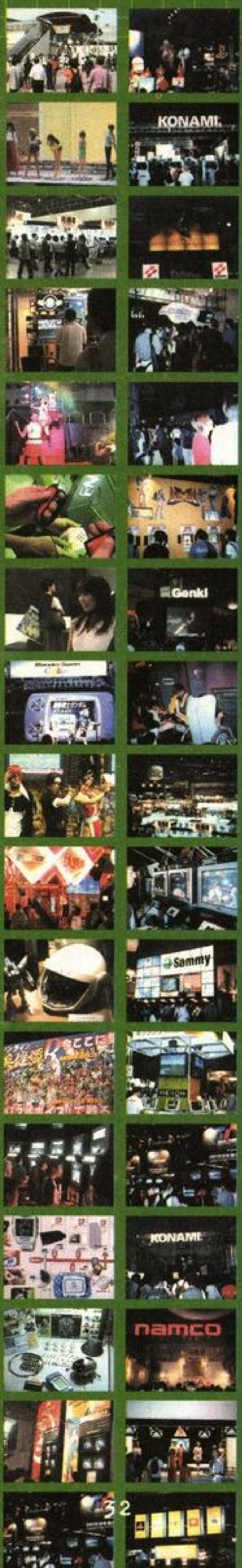


미주버전과 그렇게 많은 차이를 보이지는 않았지만, 추가 캐릭터도 있고 하니 구입해도 아쉽지는 않을 듯



많은 시연대를 통해 DOA2 테스트 플레이가 벌어졌다





NAMCO

툰 랜더링을 응용한 만화같은 그래픽으로 찾아온 '바람의 크로노아 2'와 'motogp' 시연 및 레이싱퀸 선발대회, 그리고 동화풍의 일러스트가 인상적인 RPG '7(세븐)' 등 어느 타이틀 하나 쉽게 지나칠 수 없는 곳이 남코의 부스였다. 그러나 뭐니뭐니해도 가장 감동을 받은 것은 10월의 마지막날 찾아올 RPG '테일즈 오브 이터니아'의 시연장이었다. 체험판의 짧은 플레이 소감은 '10월 31일에는 테일즈 오브 이터니아를 사야겠구나'라는 것이었다.


남코의 도우미. 마음의 평안을 찾는데 도움이 된다


수십대가 한꺼번에 가동중인 남코 motogp의 시연부스



제보다 젯밥이라는 말을 실감시켜준 레이싱퀸 선발 대회. 일순 회장은 조만원 분위기

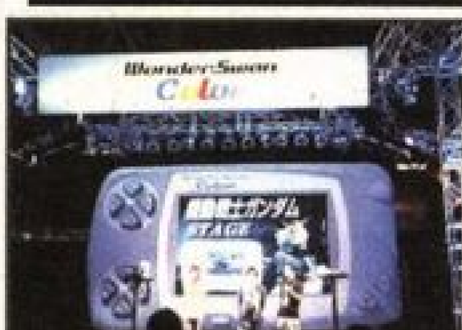

바람의 크로노아와 RPG '7'도 공개됐다. 와루루 와루~



남코의 기본 부스와 다른 설계로 만들어진 테일즈 오브 이터니아 부스. 개인적으로 최고의 기대작으로 꼽고 싶다(개인적인 것이니 너무 반발하지 않기를~)


짧은 테스트 플레이였지만 발전한 그래픽과 캐릭터 음성지원의 부드러움, 또 전투 액션의 화려함을 즐길 수 있었다. 조금 더 즐기고 싶었지만~ 아뿔싸 제한시간?

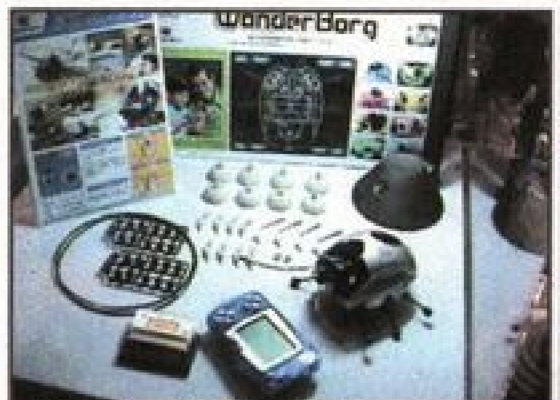
BANDAI



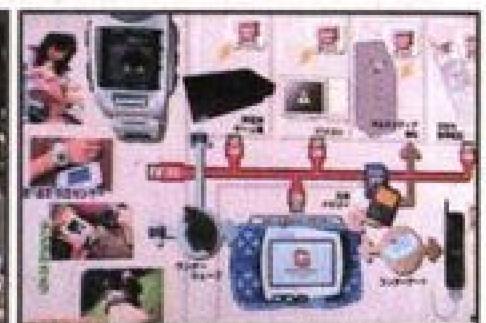
원더스완 컬러를 통해 등장할 건담



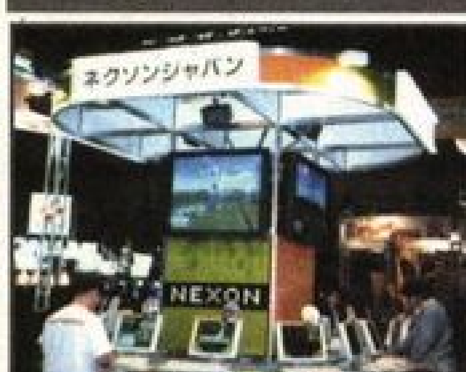
반다이가 내세운 최대 상품은 이번에도 변함없이 원더스완이었다. 이번 쇼에서는 게임업계에 큰 폭풍을 일으킬 것으로 예상되는 새하드웨어 '원더스완 컬러'도 공개됐다. 부드러운 컬러화면만으로도 충분히 매력적인데, '빵빵한' 메이커의 '빵빵한' 타이틀들이 줄줄이 발매될 예정이다. 우선 스퀘어의 FF 시리즈(1편~3편)가 등장, 예전 집안에서 즐기던 감동을 휴대하며 즐길 수 있게 된다. 또한 F&C의 '위드 유', 가이낙스의 '프린세스 메이커' 등은 그간에 생각해오던 휴대용 게임기의 한계를 완전히 뛰어넘는 작품이 아닌가 싶다. 더불어 PS와의 연동, 모바일 대응 등 다양한 부가기능은 원더스완을 더욱 값지게 만든다. TGS 2000 가을 최대의 주목 하드웨어가 원더스완 컬러였음은 회장을 찾은 그 누구도 부정할 수 없을 것이다.



탐나는 사치 주변기기(!) 원더보그


폭넓은 활용방식은 원더스완의 또 다른 자랑거리이다. 이번 게임쇼를 통해 그것을 더욱 확실이 한 듯

정리하며



온라인 게임이나 PC 게임이 본격적인 주목을 받기 시작했다. 국내의 온라인 게임업체인 넥슨과 배틀탑이 일본시장의 문을 성공적으로 열어젖혔다



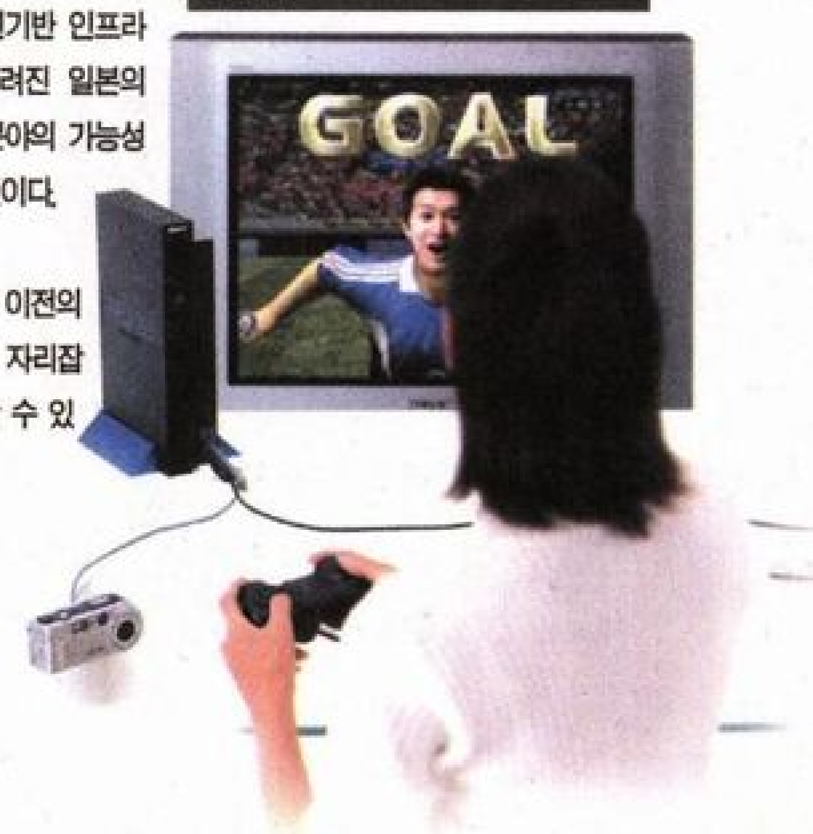
국내에서도 곧 IMT-2000 서비스가 시작될 예정이지만, 일본은 한 발 앞서 i-mode라는 모바일 서비스를 개시, 선풍적인 인기를 모으고 있다. 현재 휴대폰을 통한 게임이나 음악, 동영상 서비스 등이 실시 중에 있고 앞으로 활용분야는 더욱 넓어질 전망이다

회의장을 둘러보는 동안 내내 느낄 수 있었던 것은 '게임쇼가 많이 변했다'는 것이었다. 우선 PC를 기반으로 한 네트워크 및 모바일 컨텐츠 서비스 i-mode가 출전했다는 것이었다. 네트워크나 통신기반 인프라가 취약한 것으로 알려진 일본의 게임업계가 이제 이 분야의 가능성에 주목하기 시작한 것이다.


i-mode를 이용한 음악 서비스의 예. 수년전 사이버 세상이라고 불리우던 세계가 바로 코 앞이다

더불어 게임기의 위상에도 점진적인 변모가 시행되고 있었다. 이전의 오락기구에서 멀티미디어, 혹은 생활 가정에 가까운 형태로 자리잡고 있는 비디오게임기는 이제 애물단지이기 보다는 활용할 수 있는 기계로 적절히 자리잡아가고 있는 모습이었다.





SONY는 PS2용 프린터 'POP 에그'와 자사의 디지털 카메라인 사이버 샷 시리즈를 게임쇼 내내 홍보하기도 했다. 컴퓨터와 게임기의 벽이 허물어져감을 느낀다

펌프 잇 업, 그 4번째 버전

PUMP IT UP™

STOMP YOUR FEET

The O.B.G

The Season Evolution Dance Floor



펌프 S.E, 정식 명칭은 「PUMP IT UP 3rd Season Evolution」이다. 이 공략이 나갈 즈음에는 독자들도 어느덧 웬만한 난이도의 곡들은 대부분 클리어하고 있으리라고 본다. 그러나 유저들의 레벨업을 감안한 것인지 3rd S.E의 레벨은 극악의 난이도를 자랑했던 DDR의 SSR 모드에 비해서 더했으면 더했지 절대 모자라지 않은 난이도를 자랑한다. 그 중에서도 특히 크레이지 모드의 난이도는 체력에 스텝 머신, 동체 시력, 순발력이 완비되어야 올클리어를 바라볼 수 있는 난이도를 보여준다. 이번 S.E 공략에서는 기본적인 사항을 생략하고, 추가곡 16곡의 족보와 클리어 방법을 중심으로 하고자 한다. 3RD O.B.G의 곡들은 과월호 공략을 참조하도록 하자. 펌피럽을 못하는 독자가 있을 것이라고는 생각하지 않는다.

공략 ··→ Mcwild

감수 ··→ 문학 소년

ARC

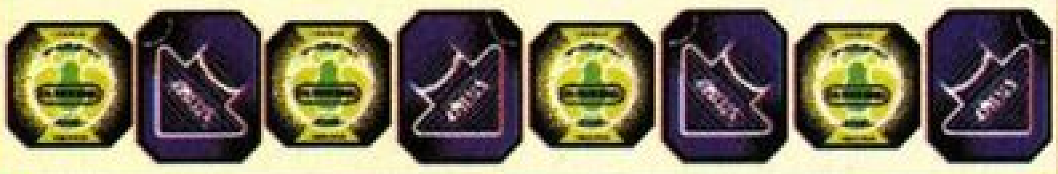
●장르 : 음악게임 ●제작사 : 안다미로

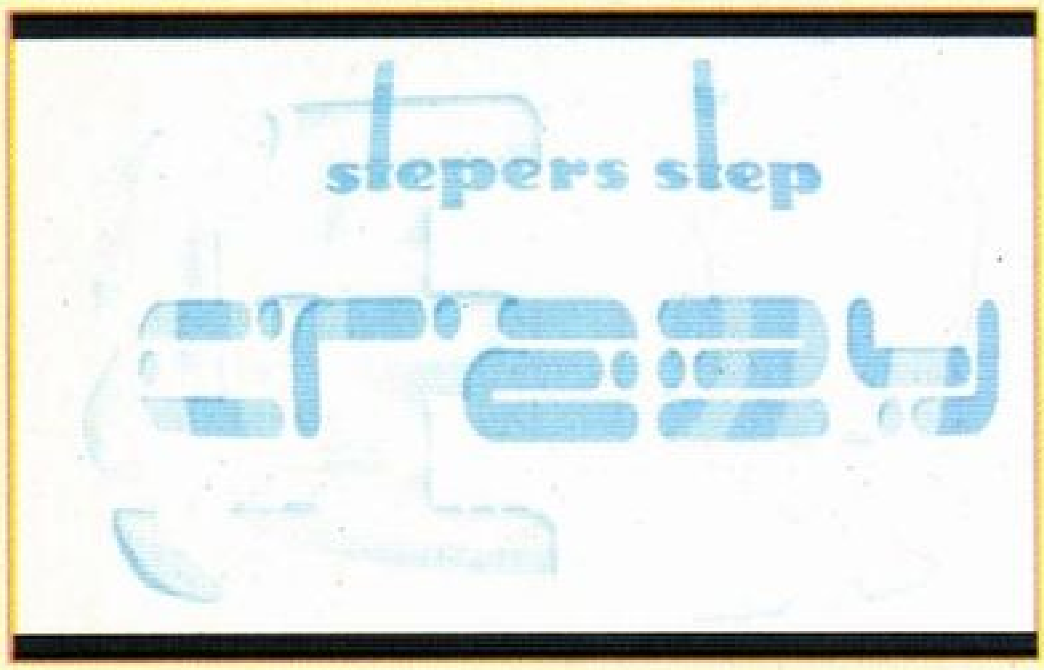
●발매일 : 발매중 ●발매가 : 1play에 500원

히든 모드 셀렉트 HIDDEN MODE SELECT

펌피럽에는 플레이어 취향대로 선택할 수 있는 다양한 모드가 존재한다. 숨겨진 모드의 다양한 조합으로 같은 곡이라도 전혀 다른 분위기로 플레이할 수 있다. 선택 화면에서 커맨드를 입력하는 것으로 발동할 수 있고, 성공하면 철컥 하는 소리와 함께 화면 구석에 해당하는 마크가 생긴다. 같은 종류가 아니면 조합할 수 있다. 기본적으로 크게 변경된 사항은 없다. 단지 전곡 모드가 기본으로 장착된 상태라는 것이 특징. 그리고 크레이지 모드가 정식으로 추가되었다. 각각의 선택 법은 다음과 같다.

크레이지 모드 Crazy Mode





S.E에서 정식으로 추가된 크레이지 모드. 거의 대부분의 곡들을 크레이지 모드로 즐길 수 있다. 16분박이 난무하는 체력단련 코스가 다수 존재하니 주의하도록 하자. 최초의 모드 셀렉트 화면에서 커맨드를 입력하면 논스톱 모드가 크레이지로 바뀐다.



여기서 입력하면 된다.

배니쉬 모드 Vanish Mode



화살표가 스텝존 두박자 아래에서 사라지는 모드. DDR이나 비매니 시리즈의 히든 모드와 비슷하다. 성공시 효과음과 함께 화면 가장자리에 V가 써있는 검은 마크가 생긴다.

2배속 모드 2X Mode



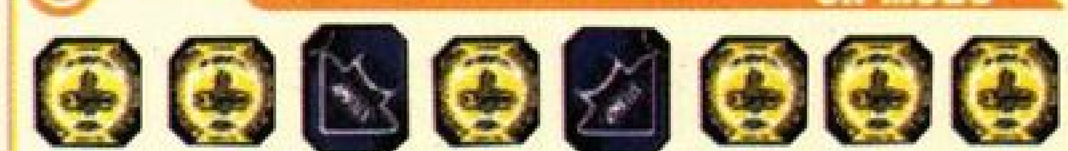
노트가 올라오는 속도가 두 배가 된다. 족보 자체가 두 배로 길어지는 것이기 때문에 입력 타이밍은 같다. 펌피럽의 경우 곡들의 BPM이 대부분 느리기 때문에 오히려 2배속 모드가 더 쉬운 경우가 많다.

4배속 모드 4X Mode



노트가 올라오는 속도가 네 배가 된다. 익숙한 곡이 아닌 상황에서 함부로 4배속 걸면 폭사하게 된다. 나머지는 2배속 모드와 동일.

8배속 모드 8X Mode



노트가 올라오는 속도가 8배가 된다. 이쯤 되면 거의 눈으로 보고 밟는 것은 불가능하다. 곡 전체를 거의 외우지 않으면 플레이 자체가 불가능. 여기에 히든 모드를 덧붙여서 걸어도 마찬가지니 폼 나게 히든도 걸어버리자.

미러 모드 Mirror Mode



노트가 반전되어서 올라온다. 이름 그대로 노트를 거울에 비춰보는 것처럼 올라온다는 뜻. 곡에 싫증이 났다거나, 화면을 안보고 백플(Back Play의 약어)을 즐기는 사람이라면 미러 모드를 사용하도록 하자.

랜덤 모드 Random Mode



노트가 기존의 배치와는 전혀 다르게 무작위로 나온다. 2개의 노트가 동시에 나오던 부분에서 종종 하나의 노트만 나오곤 하는데, 이것은 두 노트가 랜덤이 되어서 겹치는 경우가 있기 때문. 초고수들을 위한 모드이니 남용은 금물.

취소 Cancle



발동한 커맨드를 취소한다. 철컥 하는 효과음이 났다면 성공.

싱크로 모드 Shynchro Mode



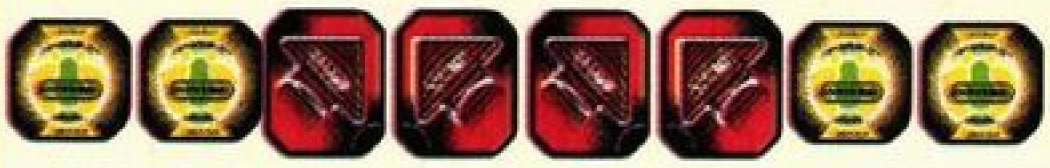
2인 플레이시 1P, 2P의 노트가 똑같이 나온다. 즉 1인 플레이시의 노트를 둘이서 같이 즐길 수 있다. DDR의 VS MODE와 동일.

논스텝 모드 Nonstep Mode



제일 처음에 등장하는 노트를 제외하곤 전혀 노트가 보이지 않는다. DDR 3rd의 스텔스 모드와 같은 종류. 최초의 노트는 박자를 맞추도록 하기 위한 것.

커플 모드 Couple Mode



1P와 2P의 노트가 좌우 대칭으로 올라온다. 커플 플레이를 위한 모드. 1P와 2P의 노트가 둘 사이에 집중되는 부분에선 낯뜨거운 장면을 가끔 감상할 수 있다.

유니온 모드 Union Mode



더블의 족보에 미러 모드 상태의 족보가 겹쳐서 나오는 모드이다. 즉, 2인이 함께 플레이하는 모드로 한명은 앞을 보고, 한명은 뒤를 보고 플레이하기에 알맞다. 모드 셀렉트에서 더블 플레이를 선택한 후 커맨드를 입력해야만 발동된다. 리믹스 더블로도 가능.

클리어 가이드

클리어 가이드에서는 곡별로 노말, 하드, 더블, 논스톱, 크레이지의 순서로 족보를 공개한다. 크레이지 모드의 경우 약간의 설명이 곁들여진다. 또한 반야 오리지날 곡은 가사를 첨부했으니 노래도 따라 불러 보자.

Lets Crazy!!

이거 사람이 하라고 만든 거 맞냐? 사실 처음 크레이지 모드를 시도해본 일반인들은 대부분 이 말을 하게된다. 배속을 걸지 않으면 알아보기도 힘든 족보가 그야말로 쏟아져 내려오기 때문. 솔직한 말로 크레이지 모드는 말로 설명해준다고 클리어 할 수 있는 것이 아니다. 단지 개념적인 것에서 약간의 도움을 줄 수 있을 뿐, 실제 클리어는 본인의 노력 여하에 달려있다고 보면 된다. 또 한가지 명심할 것은 체력과 근력이 모자라는 사람은 그냥 일찌감치 포기하자. 괜히 심란해지고 마음만 상한다.

Check Point



◆ 이런 것이 16분박 연타

잔뜩 뭉쳐서 밀려오는 화살표들의 정체는 무엇일까? 아무리 잘 밟아도 잘 되지 않는다. 이유는? 바로 16분박이기 때문이다. 반박 연타가 한박을 쪼개서 '쿵짝쿵'으로 나눈다면, 16분박, 즉 반의 반박 연타는 같은 한박에서 '다가다가닥'을 밟아주는 정도의 빠르기이다.

크레이지 모드에서의 난이도 차이는 바로 16분박의 많고 적음에서 온다고 해도 과언이 아닐 정도. 화살표에 맞춰서 밟아주려면 미리 족보를 익히고 마음보다 몸이 먼저 움직여야한다.













Oh! Rosa



반야의 오리지날 곡으로 라틴풍의 음악이다. 보컬의 인상적인 목소리가 웬만큼 시끄러운 게임장에서도 똑똑이 들리는 S.E의 인기곡 중 하나.

La Rosa [redacted]아와 줘 이 밤이 또 다 가기전에

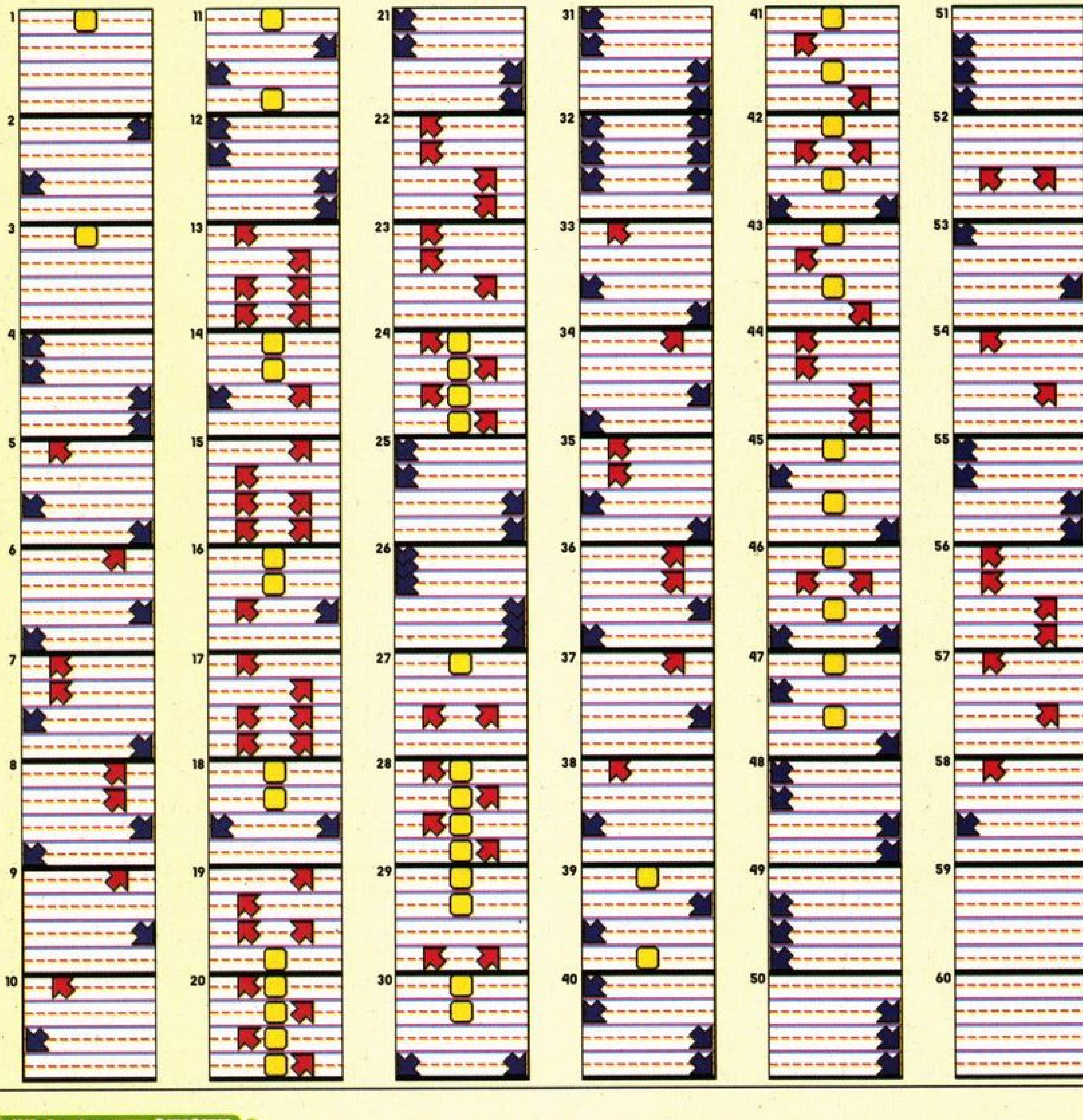
어제 밤 꿈을 꿨어 [redacted]만의 바닷가
하얗게 부서지는 파도 속 너와 나
달빛이 흐르듯 사랑은 시작되고
그건 마치 마술 같은 황홀한 꿈이었어

Oh! Rosa

La Rosa [redacted]아와 줘 이 밤이 또 다 가기전에
La Rosa 내게 [redacted]아와 줘 그리움이 다 하기전에

Oh! Rosa

NORMAL

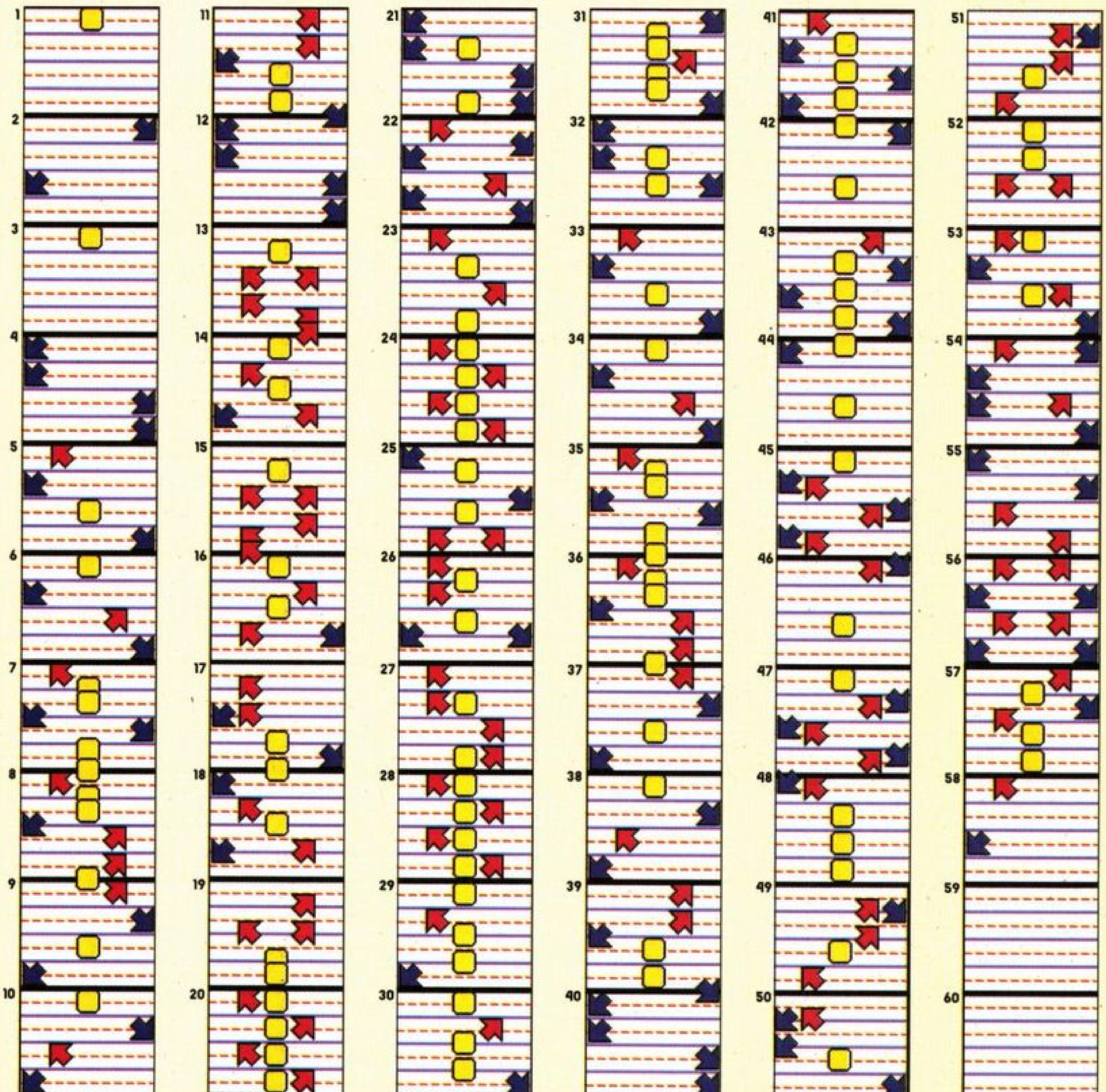




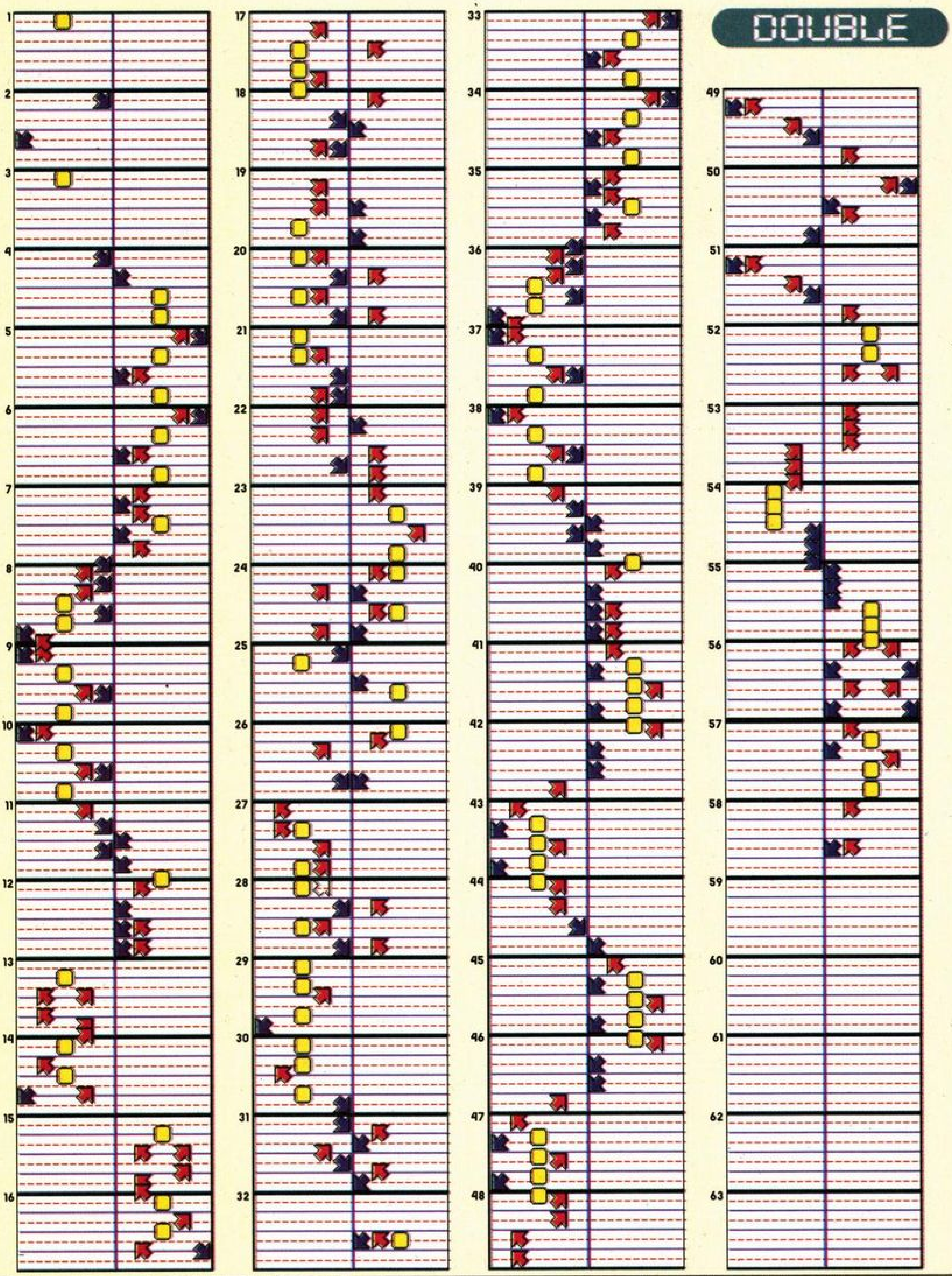




HARD



Arcade

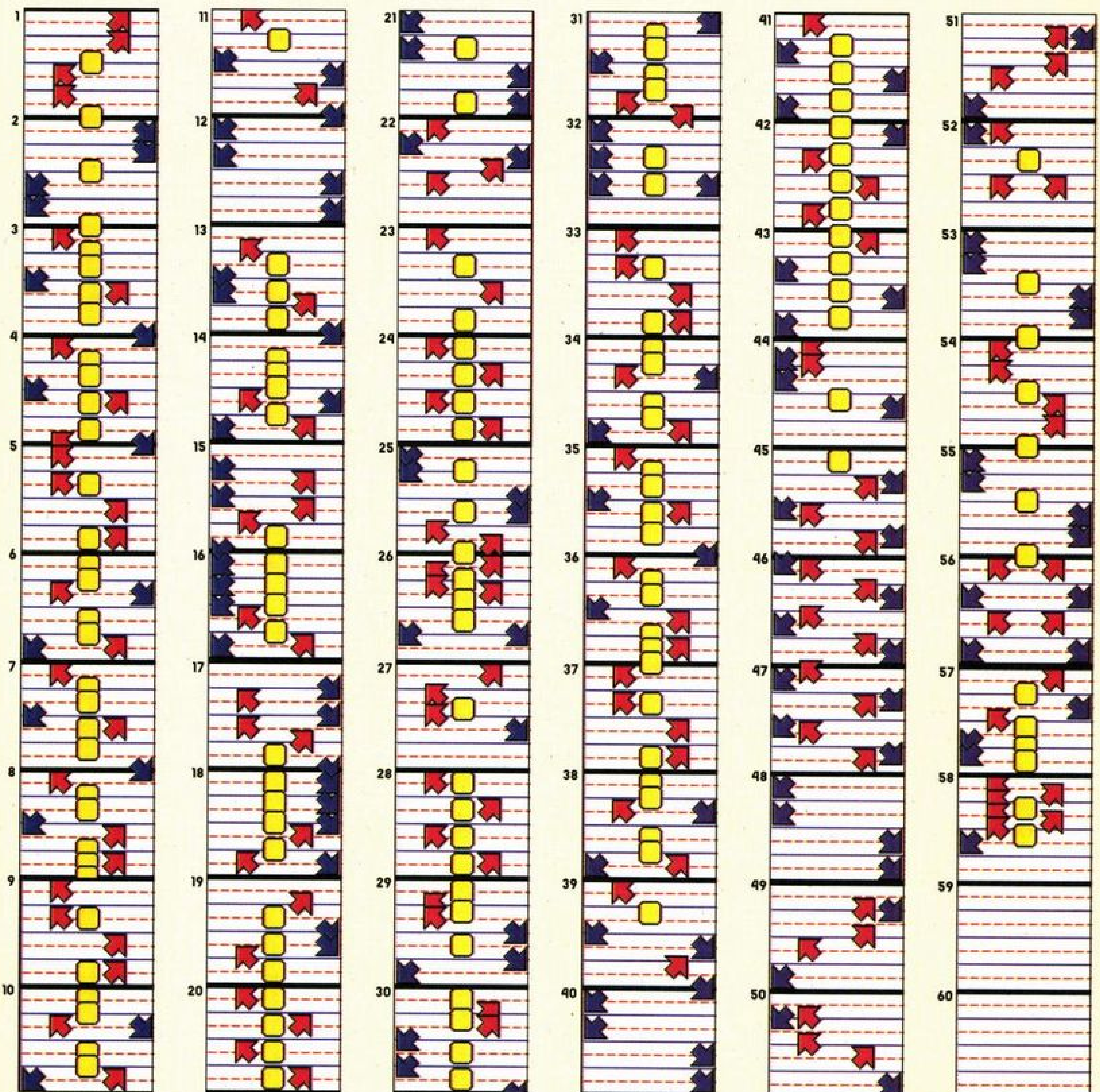

DOUBLE







CRAZY



Arcade

첫 사랑



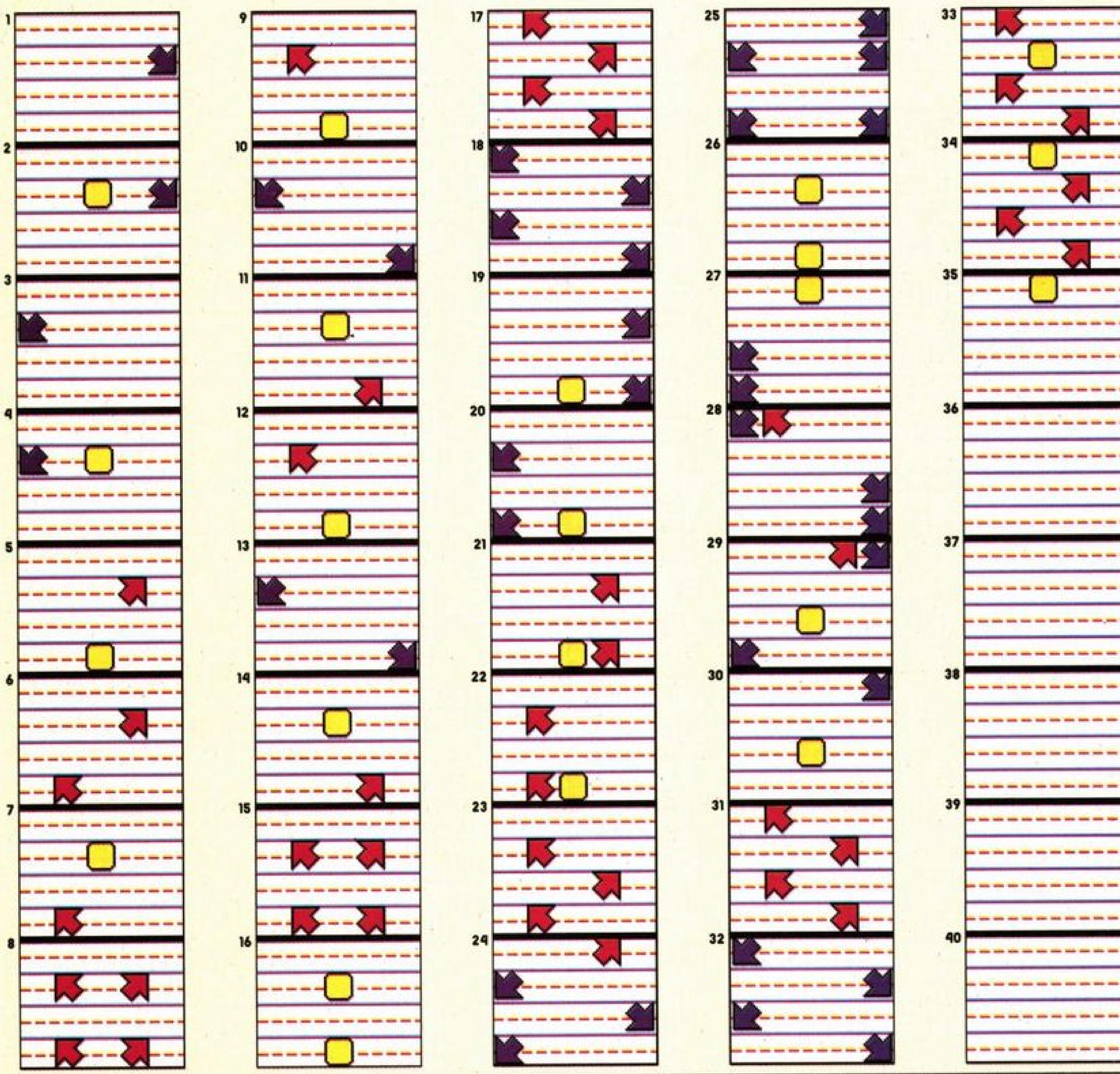
레게 풍의 곡으로 역시 반야의 오리지날 곡. 나른한 리듬감을 보여주는 곡으로, BPM도 104로 상당이 느린 편. 난이도를 중시한 곡이 아닌 퍼포먼스를 위한 곡이다.

꼭 그렇진 않았지만 그녀를 보면 나는 떨려
아주 작은 미소에도 내 가슴은 콩딱거려
오늘은 말해야지 그냥 아무 말이라도
하지만, 그녀를 보면 다시 굳어지는 내 모습
오 무슨 일 일까~이거 정말 큰일났네

오 무슨 일 일까~나도 정말 모르겠네
꼭 그렇진 않았지만, 꽃보다 더 아름다워
자스민 향기에 나는 눈뜰 수가 없어
무슨 일이 생긴거야 이거 정말 큰일났네
지금 내 머리 속 온통 그녀의 생각뿐

오오~
그녀의 젖은 머리
그녀의 작은 미소
그녀의 그 향기
그녀의 그 눈빛

NORMAL

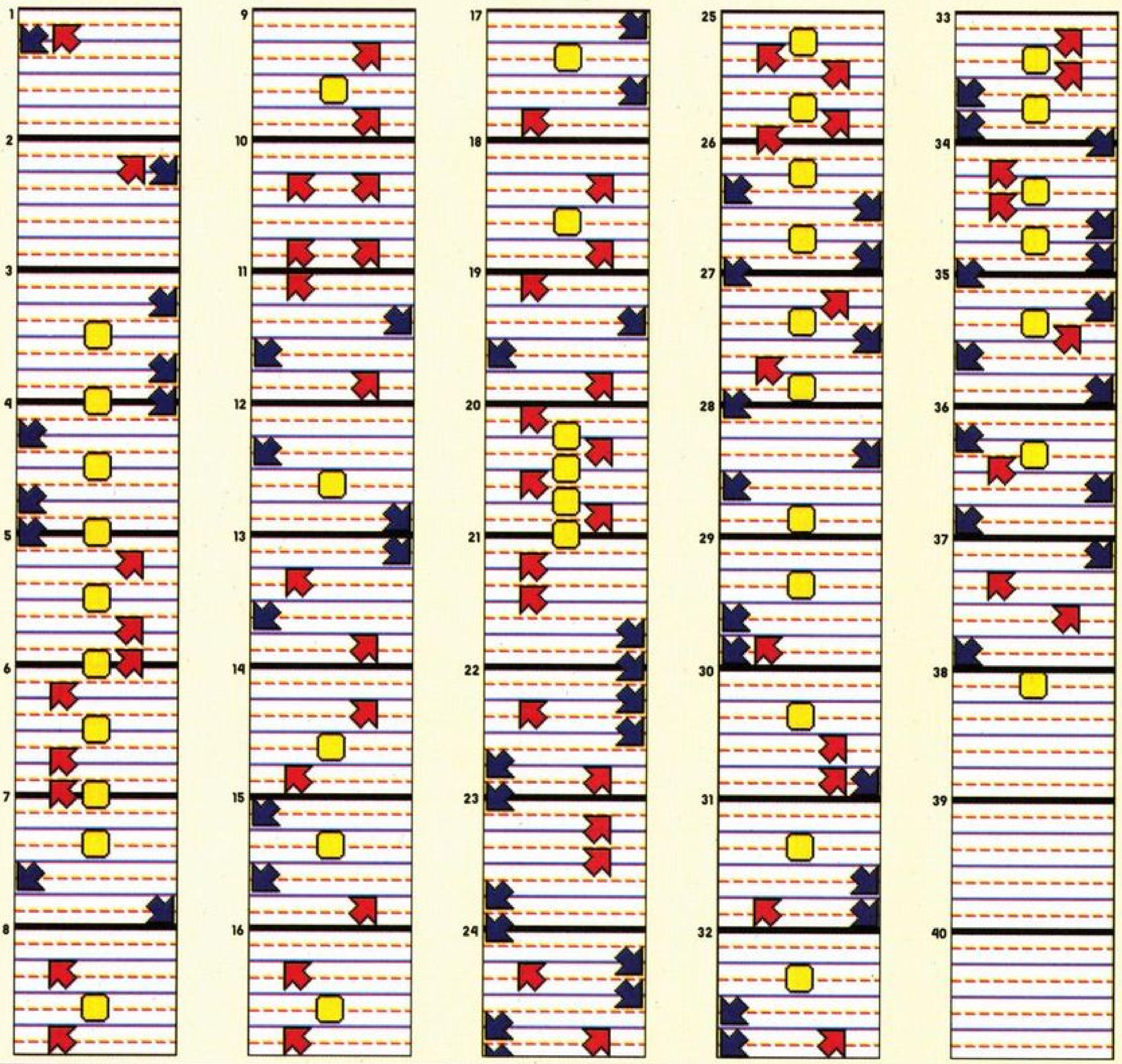





BLUE SEA

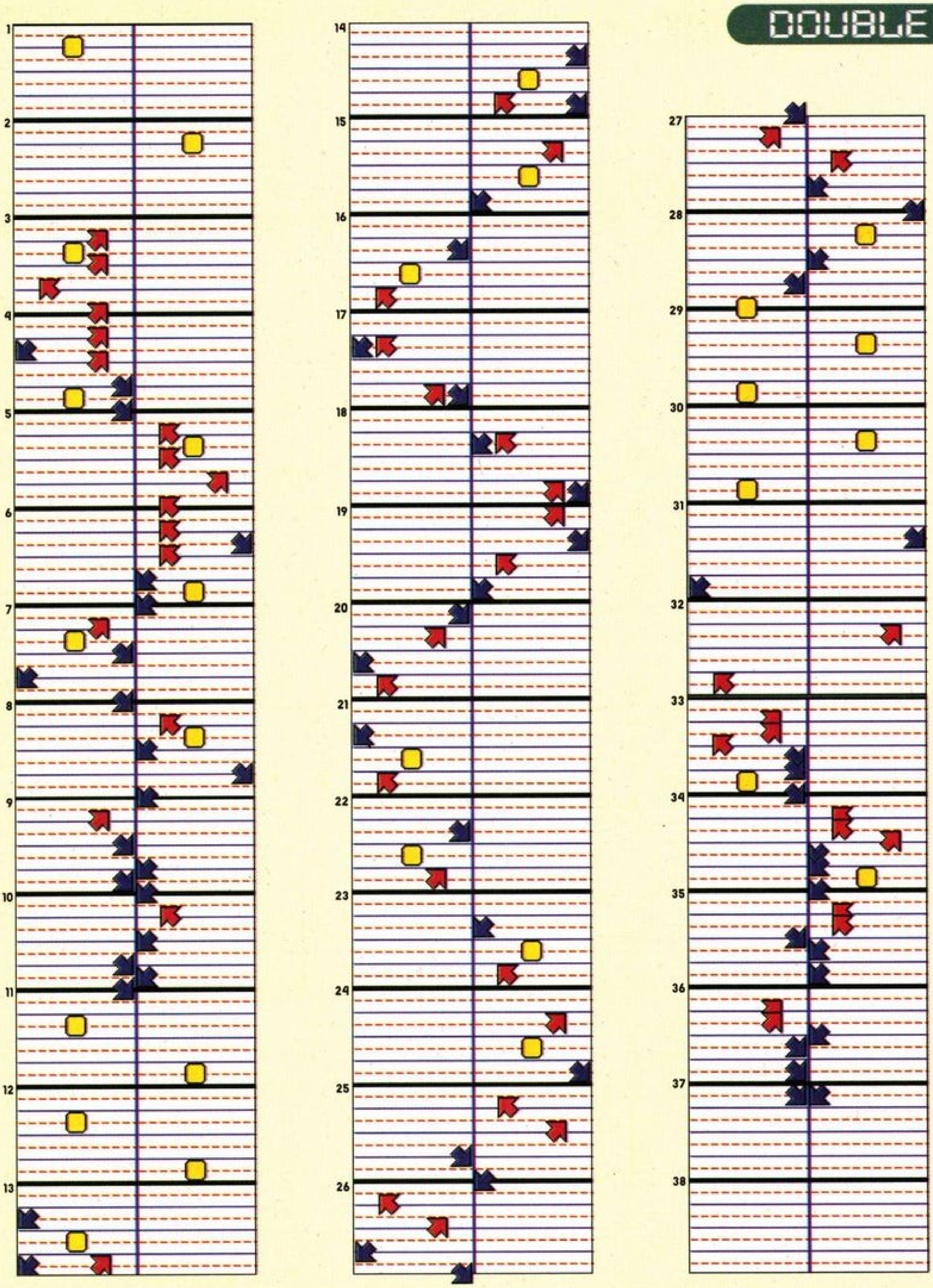


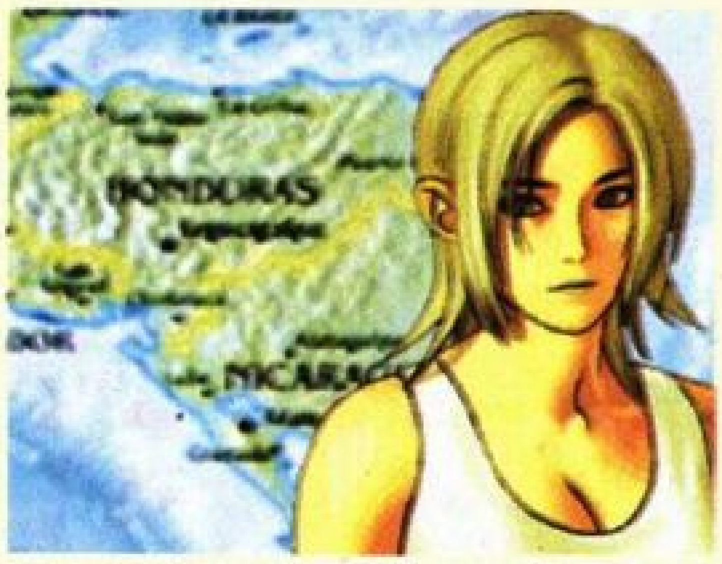
HARD


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40

Arcade

DOUBLE

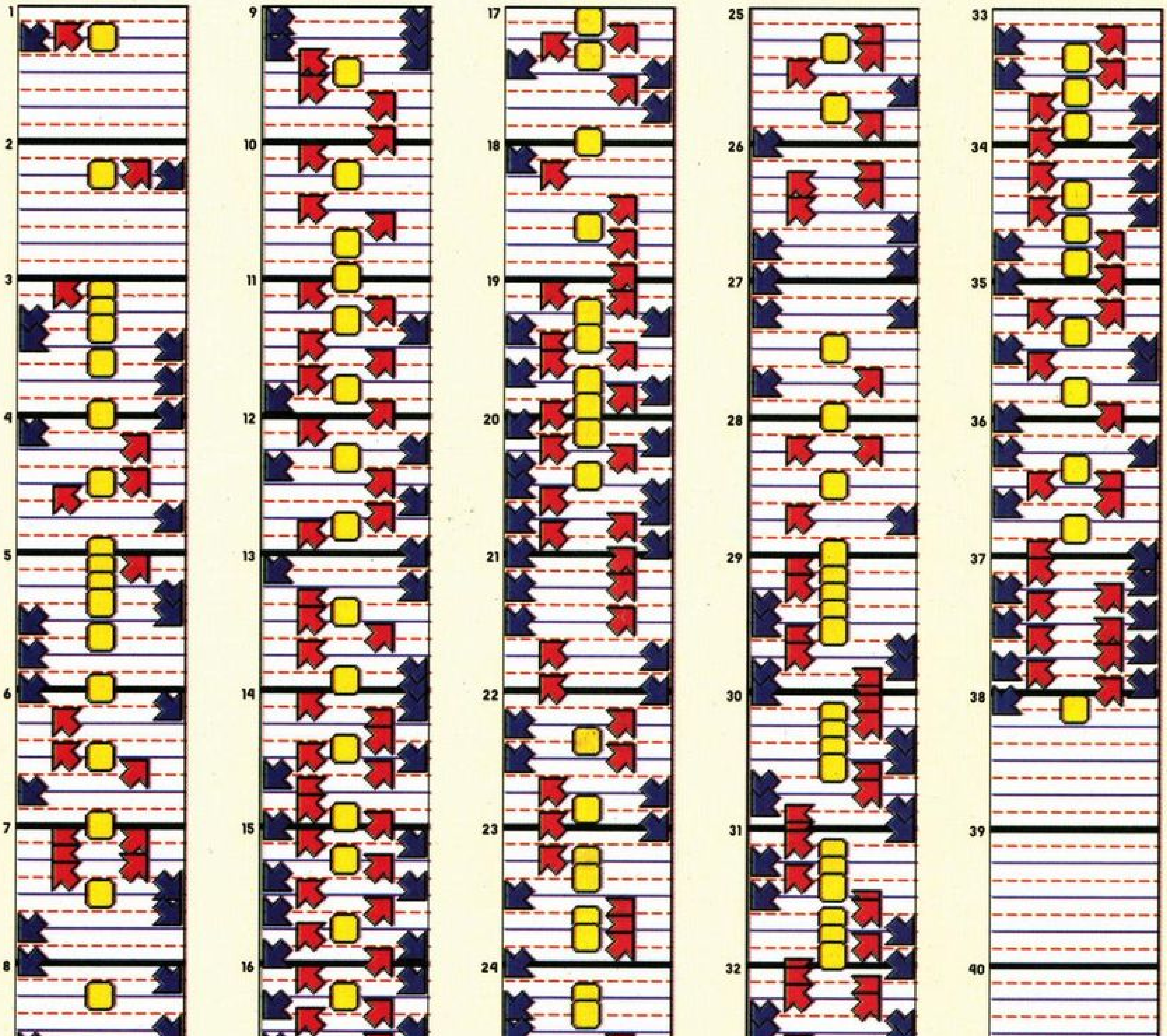

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38







CRAZY



사랑가

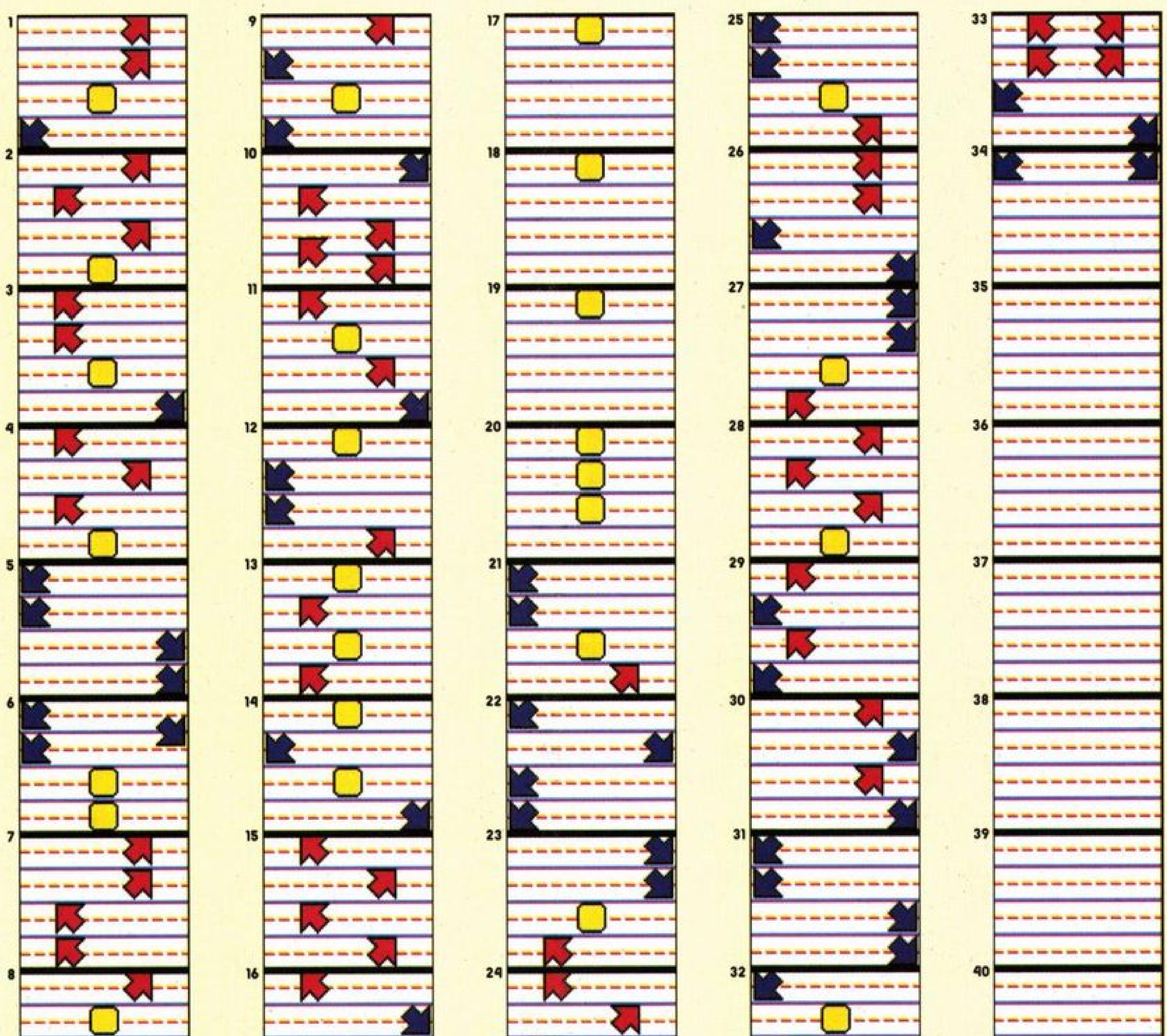


BPM 92의 매우 느린 곡. Drunken Tiger가 제작에 참여해서 화제가 된 곡이다. 물론 반야의 오리지날 곡.





NORMAL

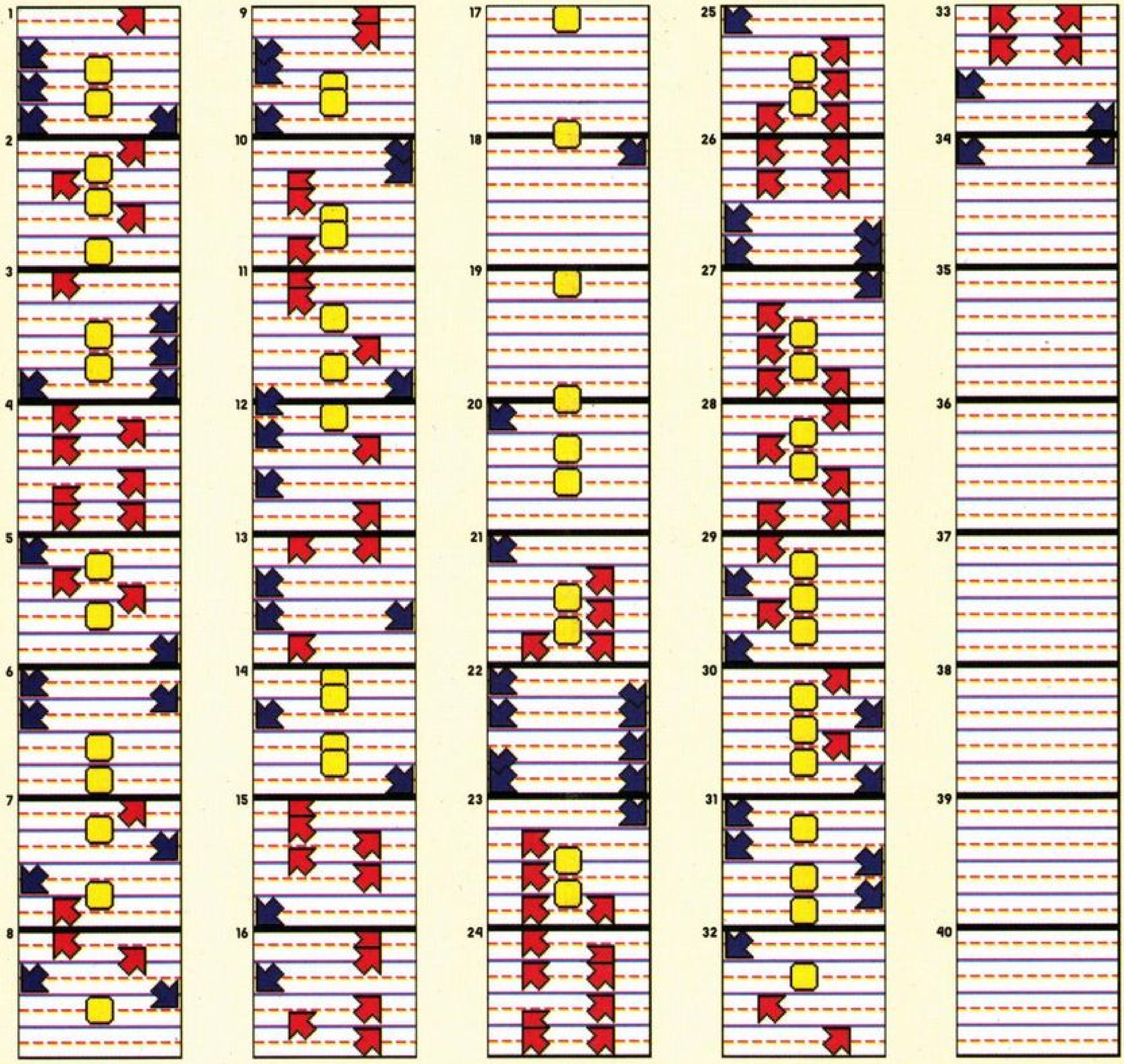






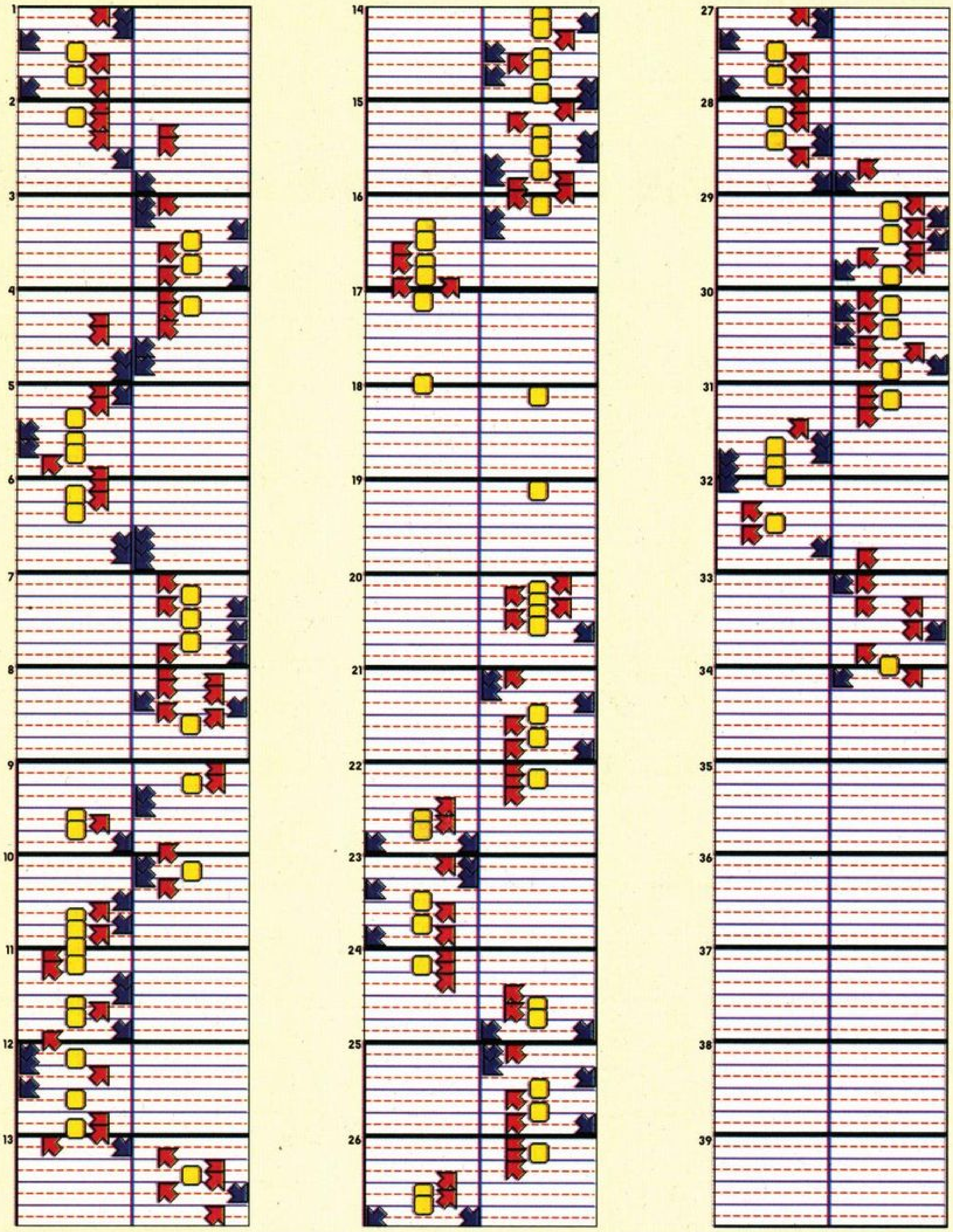


HARD


1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31 32
33 34 35 36 37 38 39 40

Arcade

DOUBLE

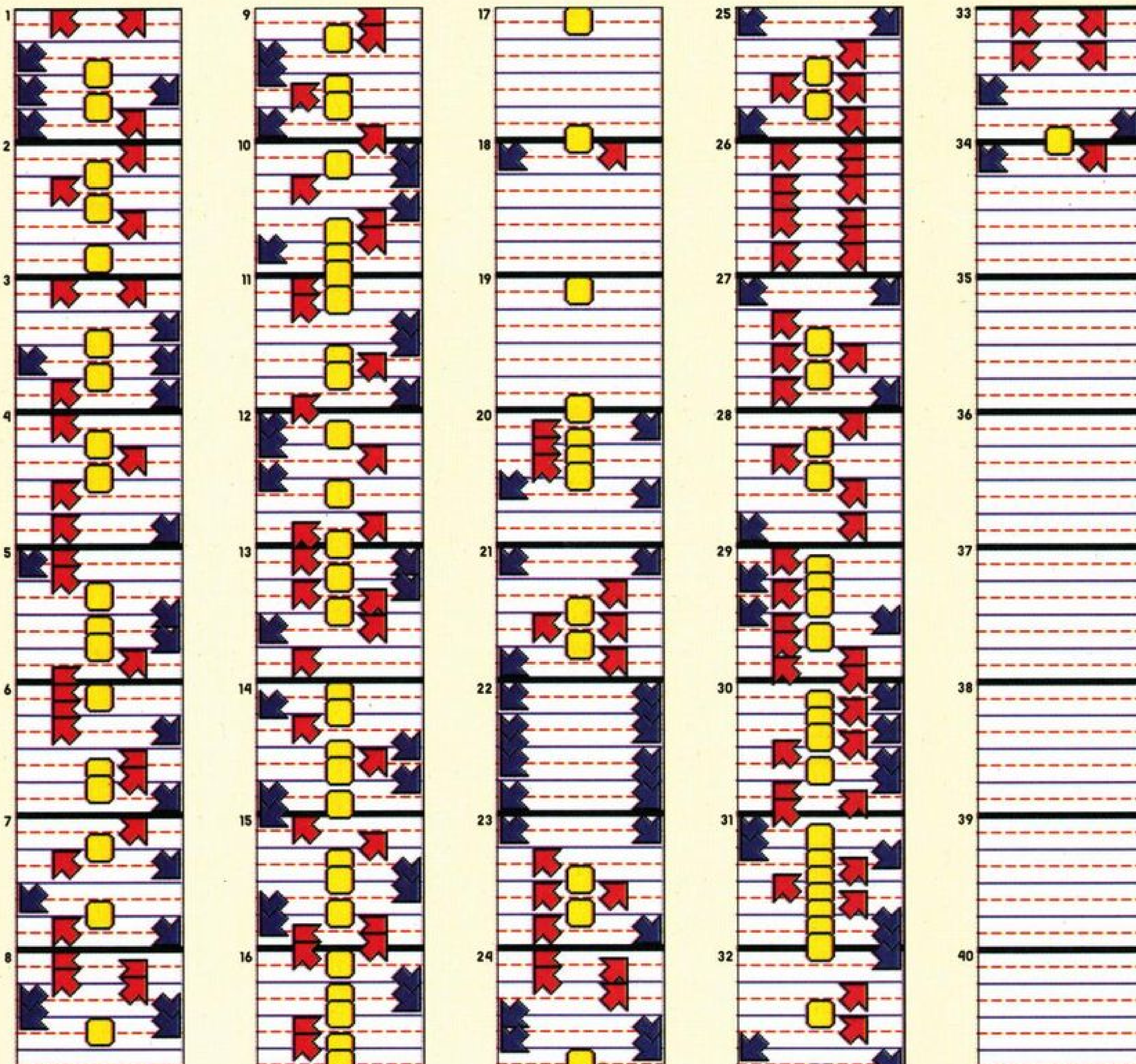








CRAZY



Arcade

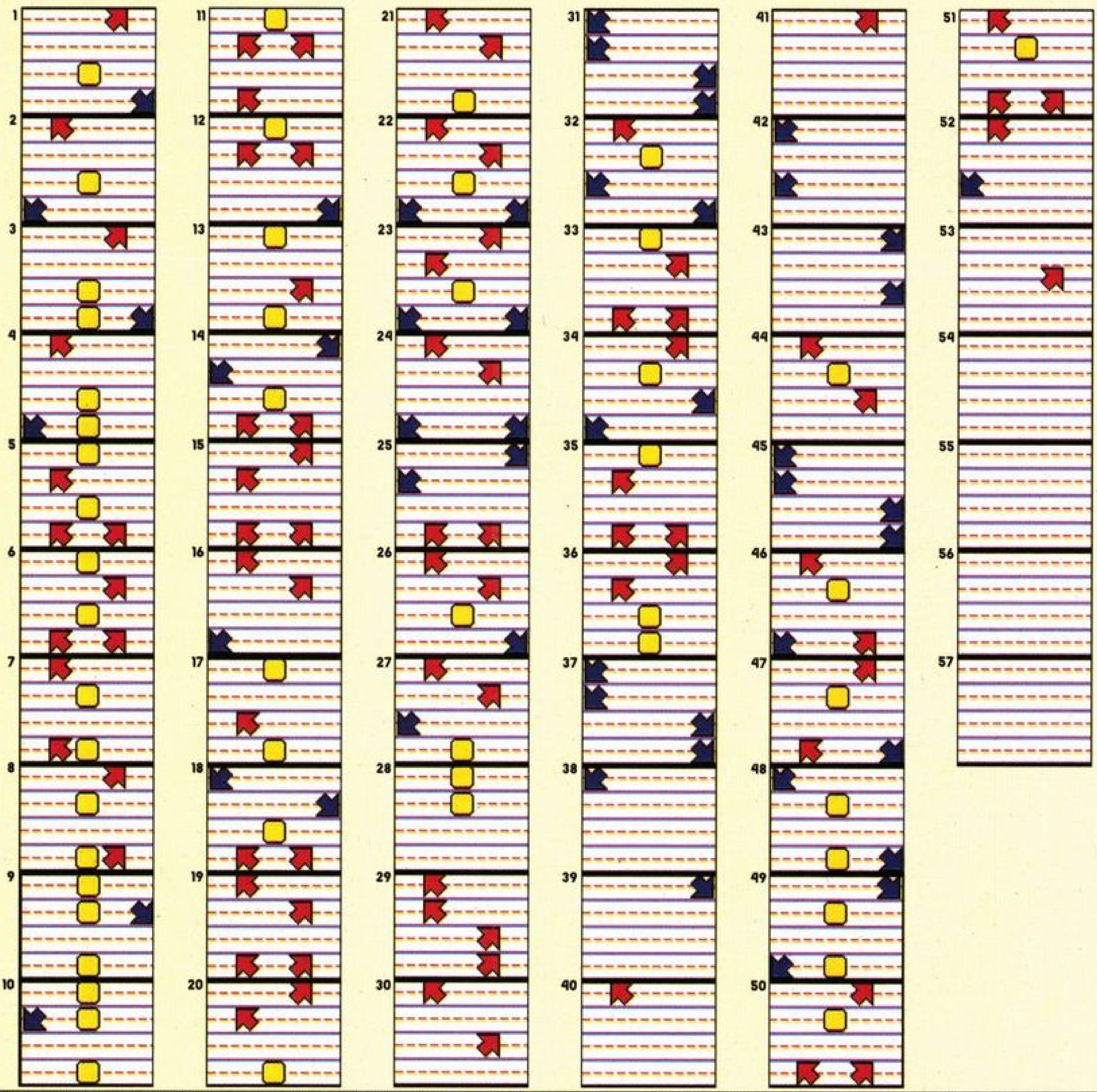
武魂[무혼]



반야에게 물어보았다. 이 곡은 어디에서 영감을 얻었나요? 의외의 재미있는 대답이 나왔다. 바람의 검심입니다. 펑크, 퓨전 장르의 곡으로 분류할 수 있는 이 노래는 반야의 말에 의하면 Orient Anlog라고 한다. BPM 136의 다소 빠른 곡이고 반박 연타가 애매하게 섞여있어서 클리어가 어려운 곡.

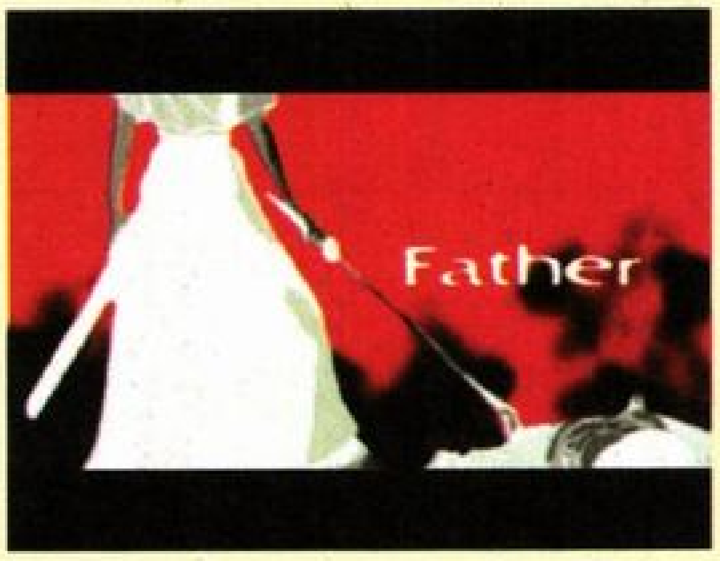
NORMAL



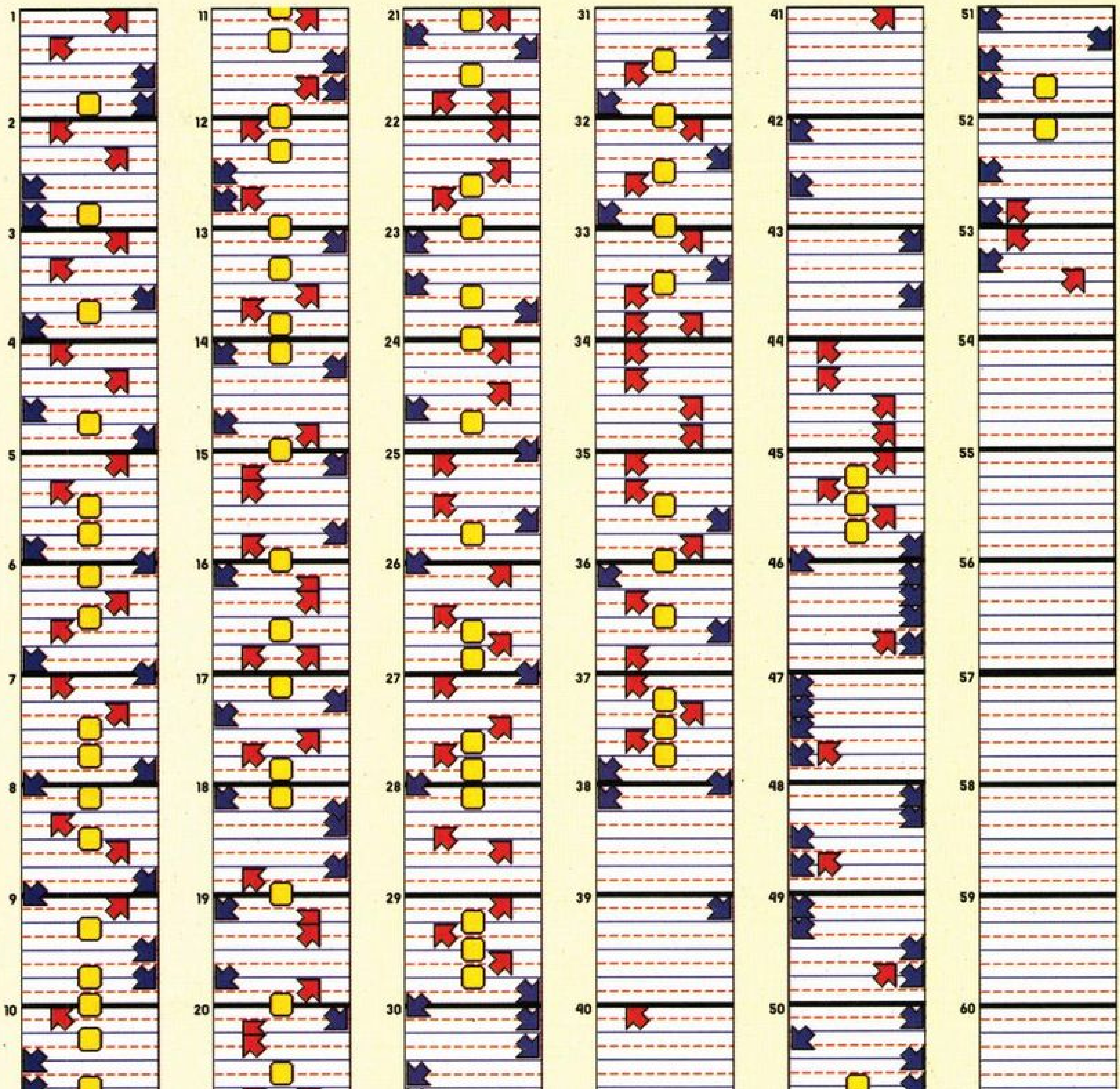








HARD



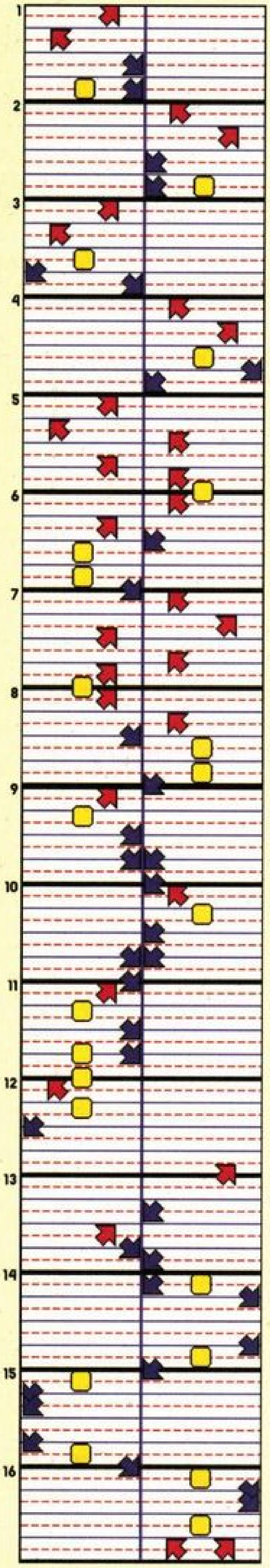
Arcade

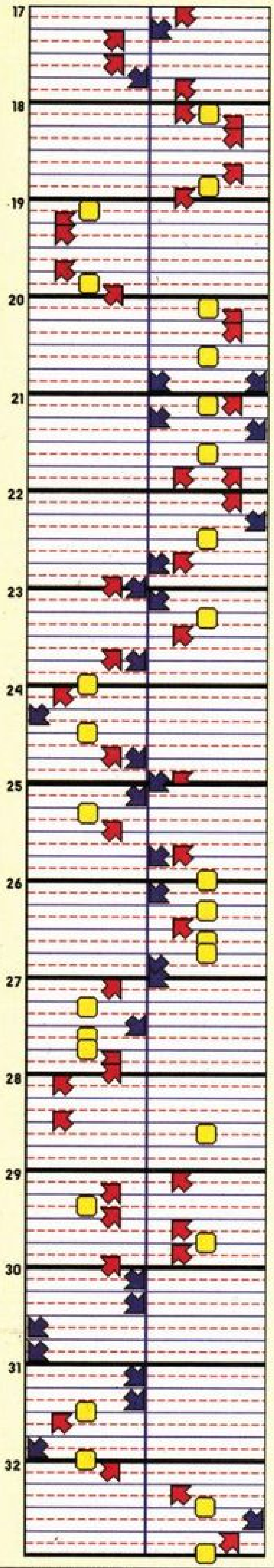
DOUBLE

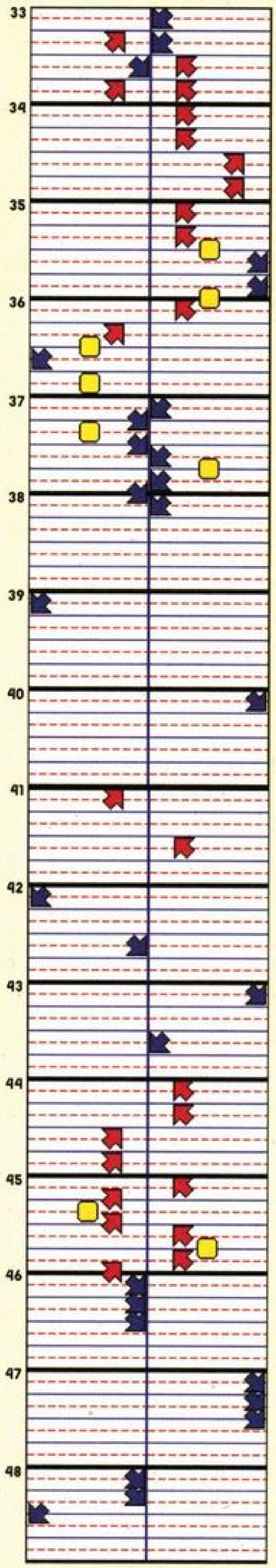


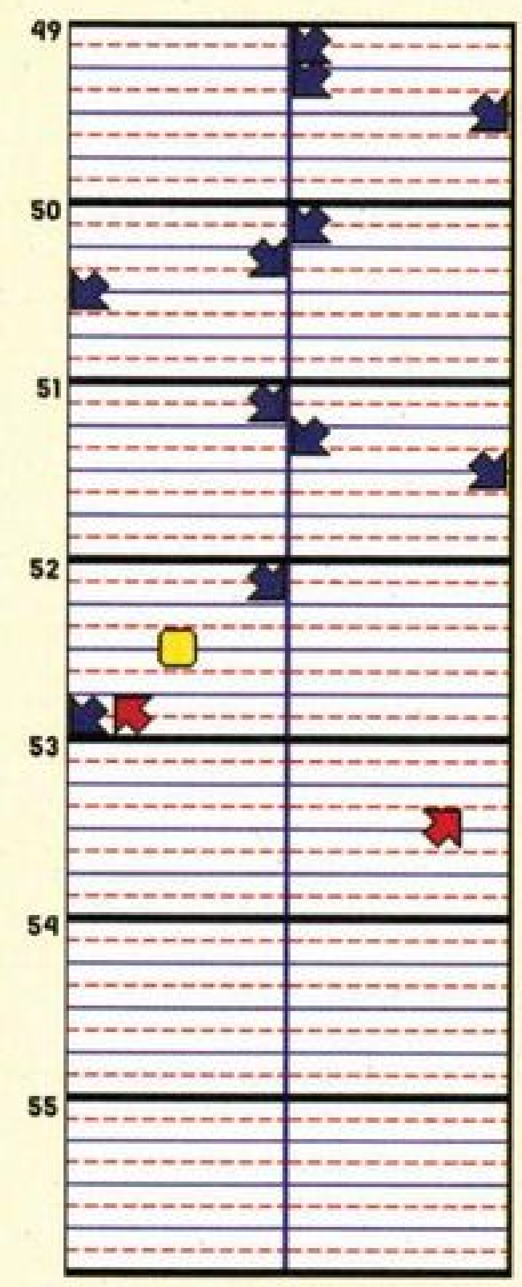










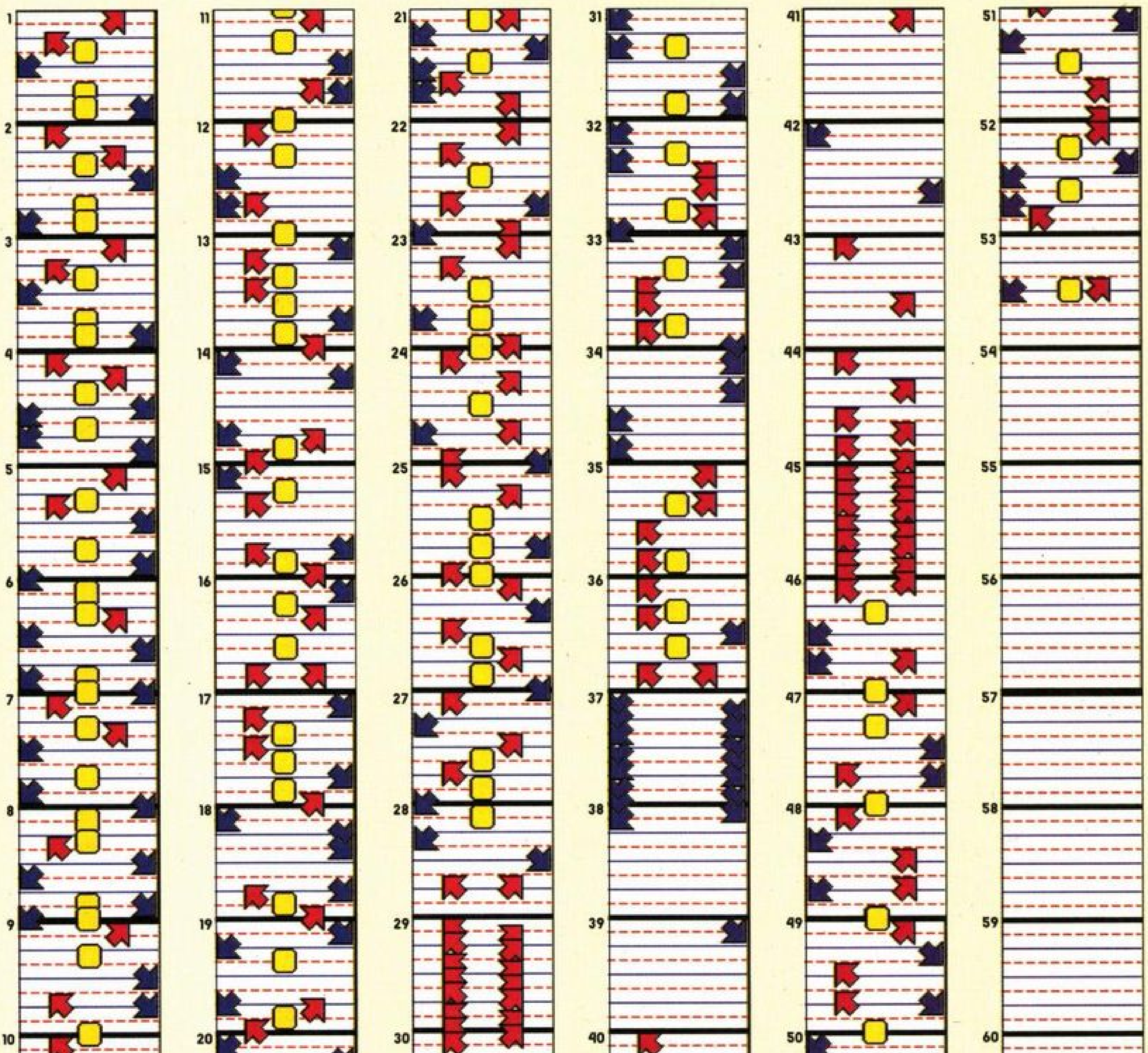






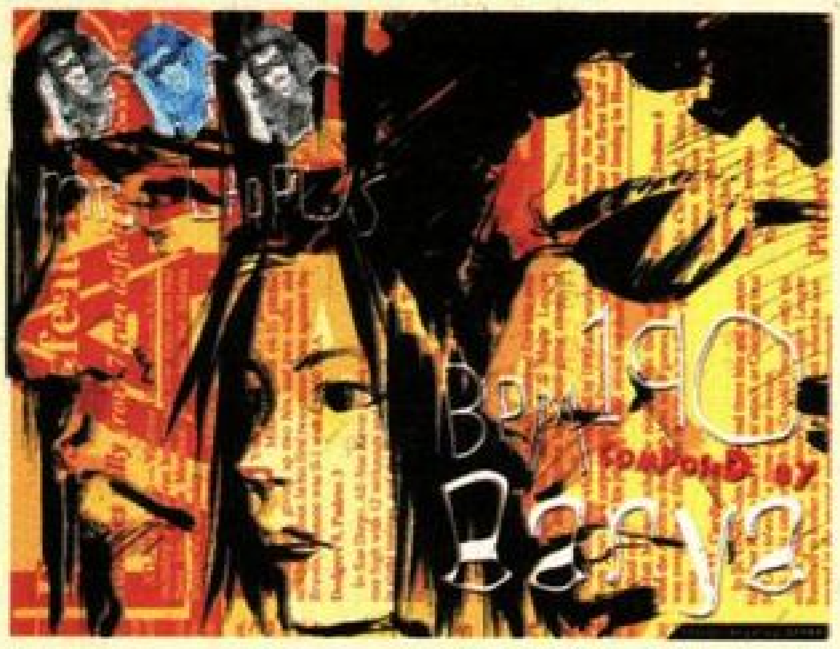


CRAZY



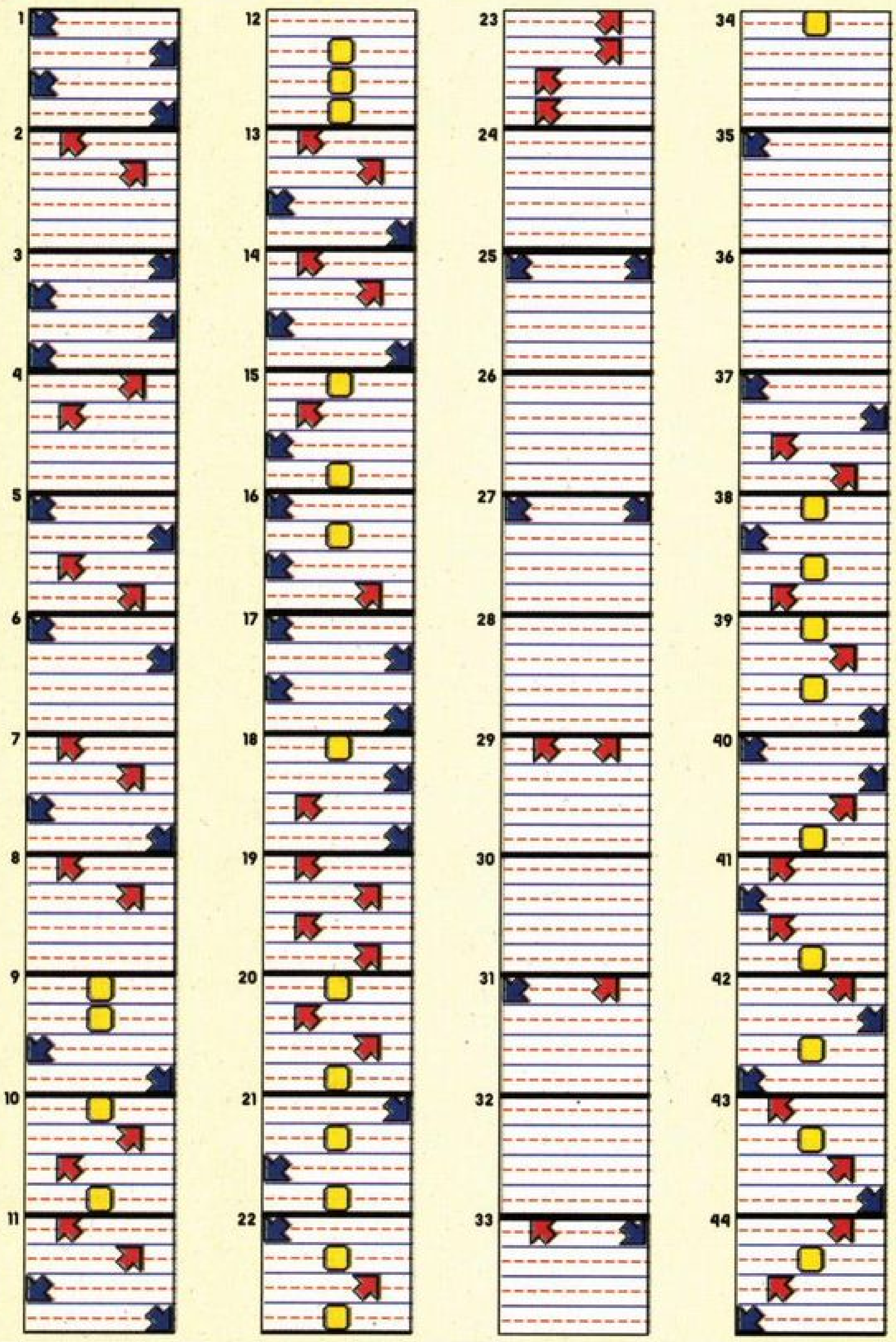
Arcade

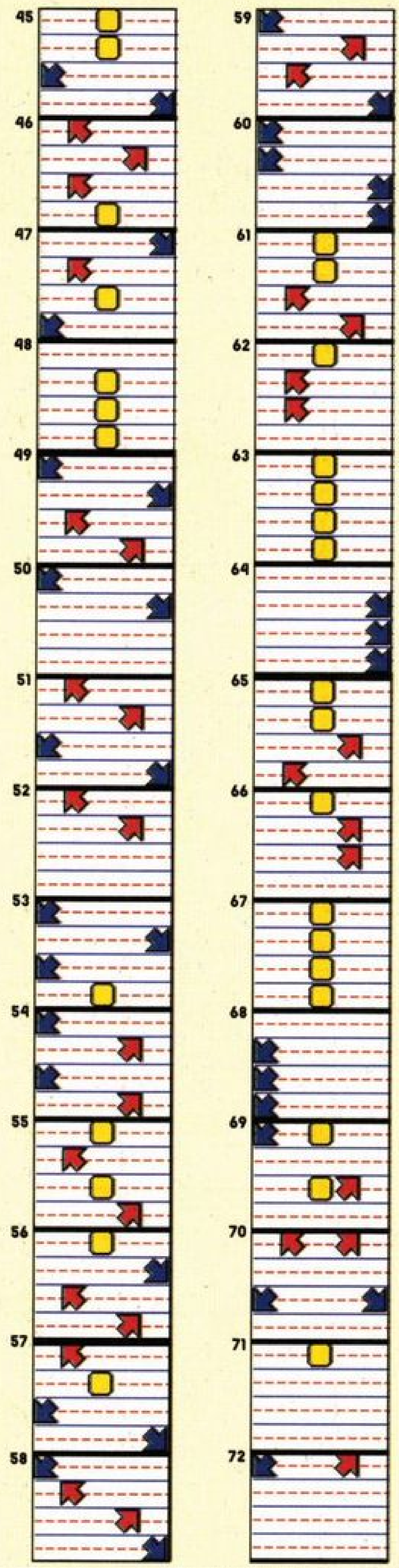
Mr. Lapus



뭐냐 이건? 드럼 매니아의 어드벤쳐와 똑같지 않나? 이렇게 말하는 독자는 음악을 잘 모르는 분이거나 제대로 Mr. Lapus라는 곡을 들어보지 못한 사람이다. 단지 같은 장르일 뿐 절대 같은 곡이 아니다. 그렇지만 극악의 난이도와 체력을 요구하는 것은 드럼 매니아의 그것과 마찬가지. 자, 자신의 한계를 시험해보자.

NORMAL

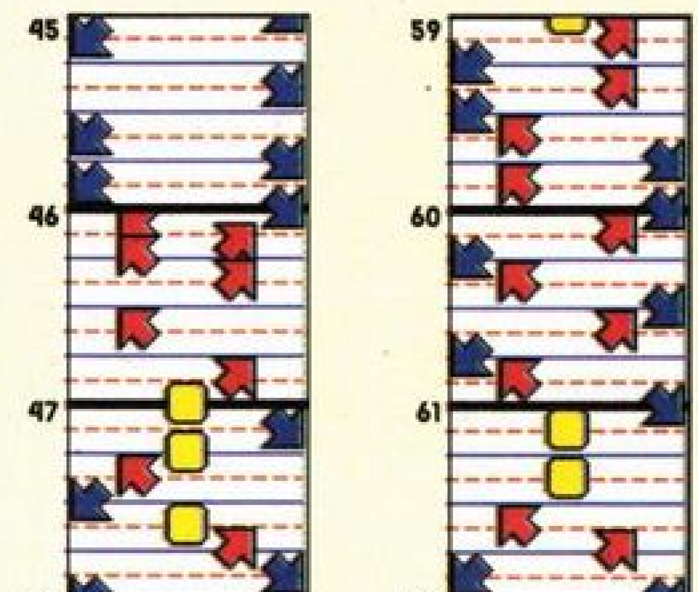


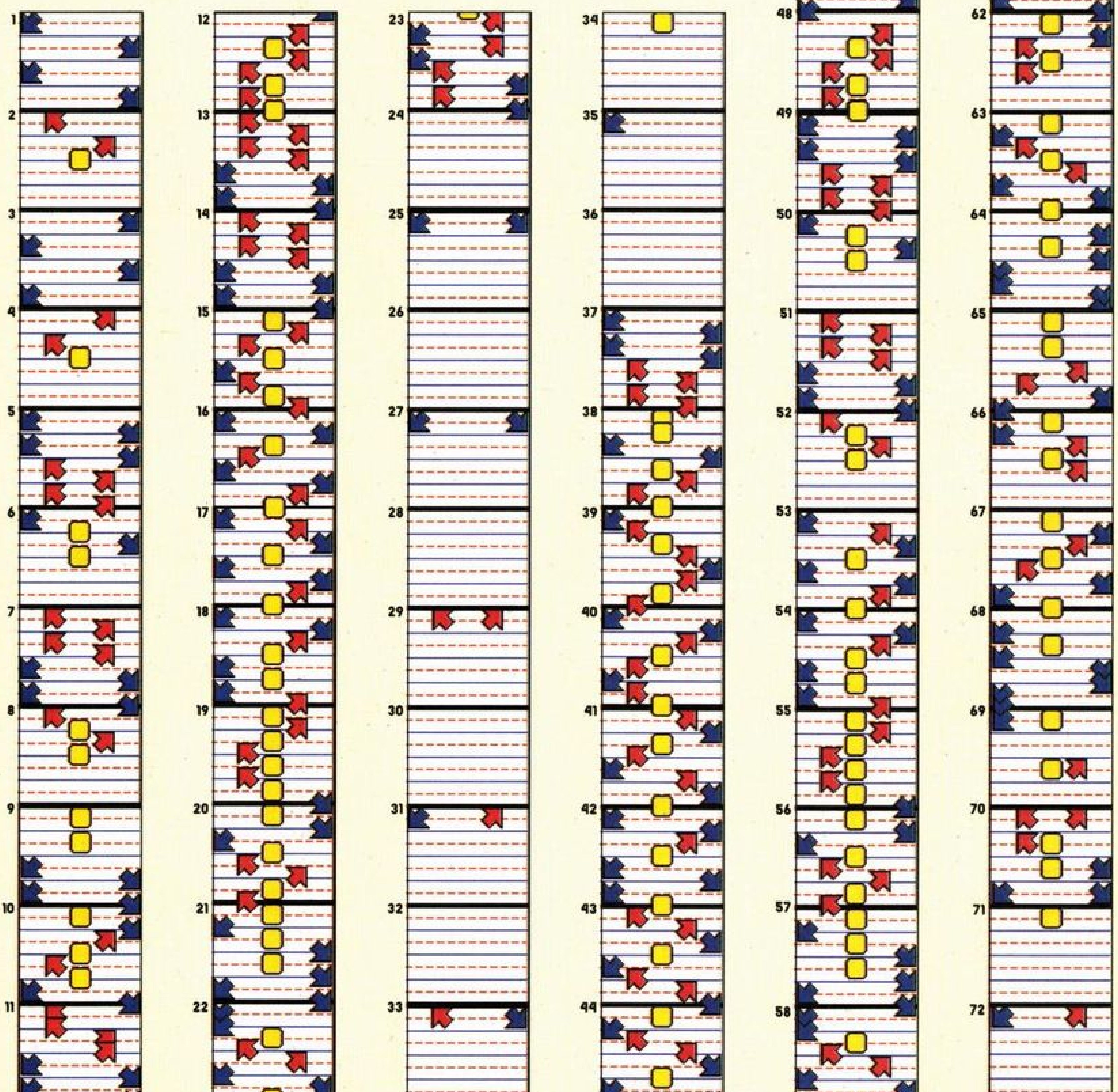






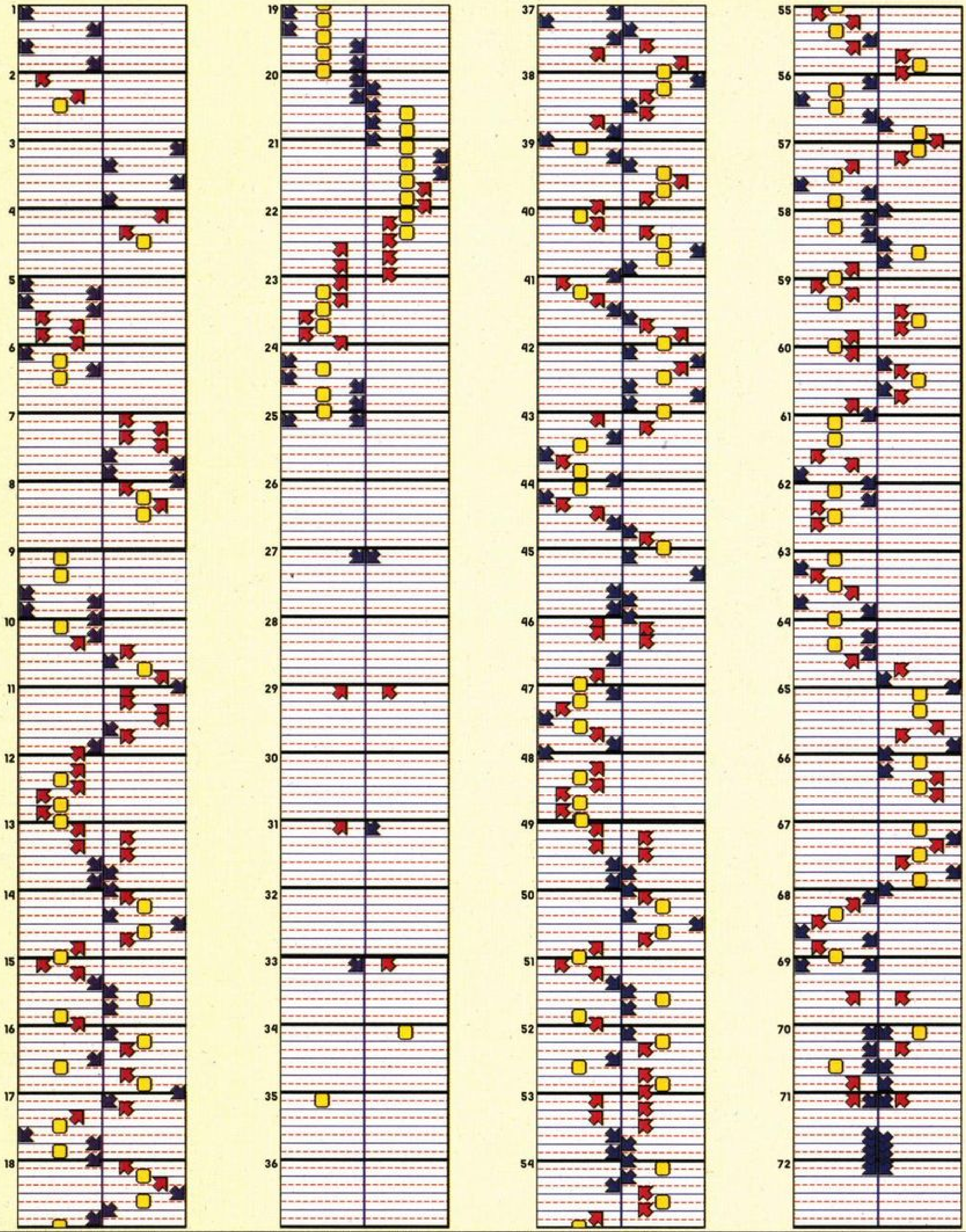
HARD





Arcade

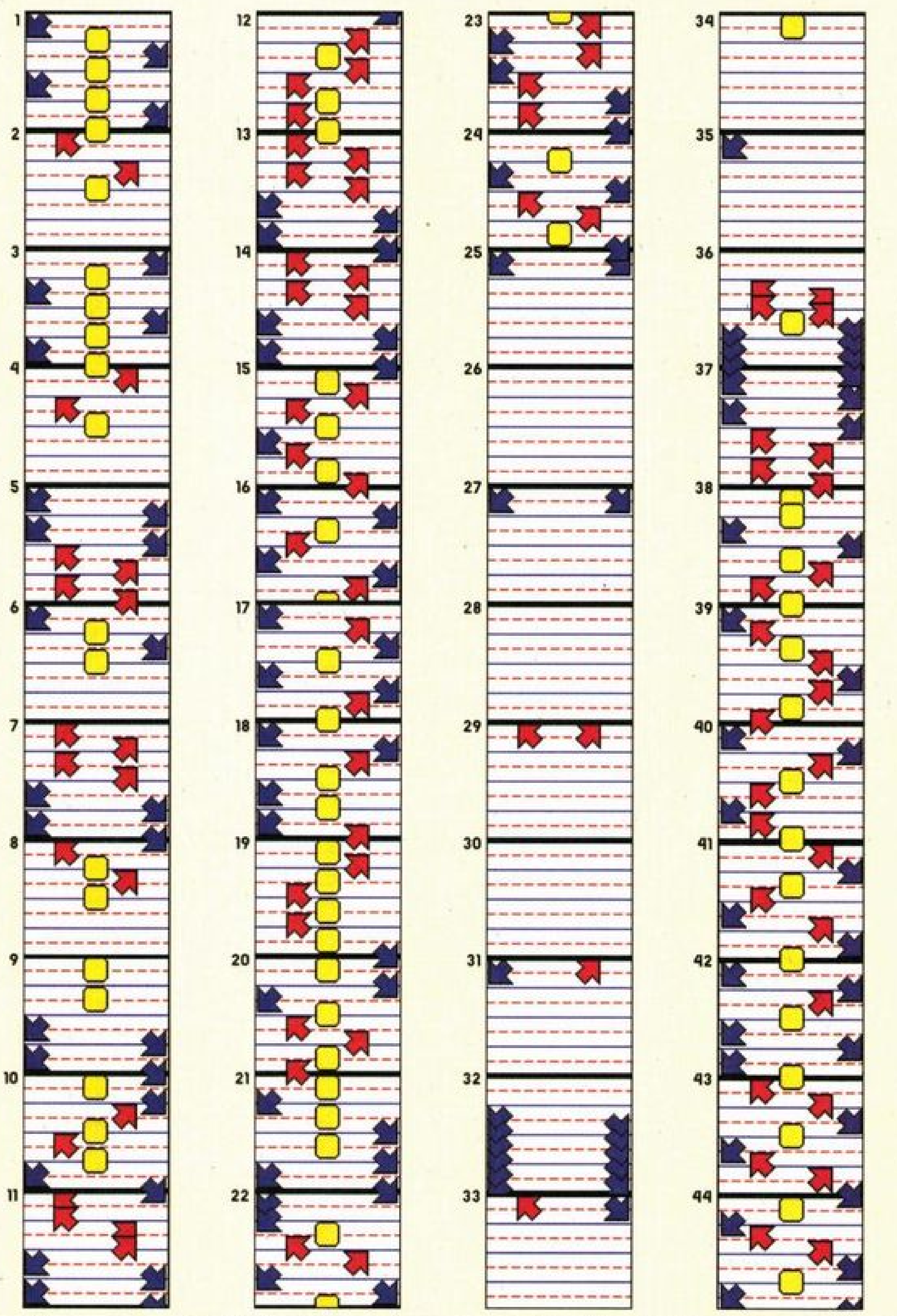
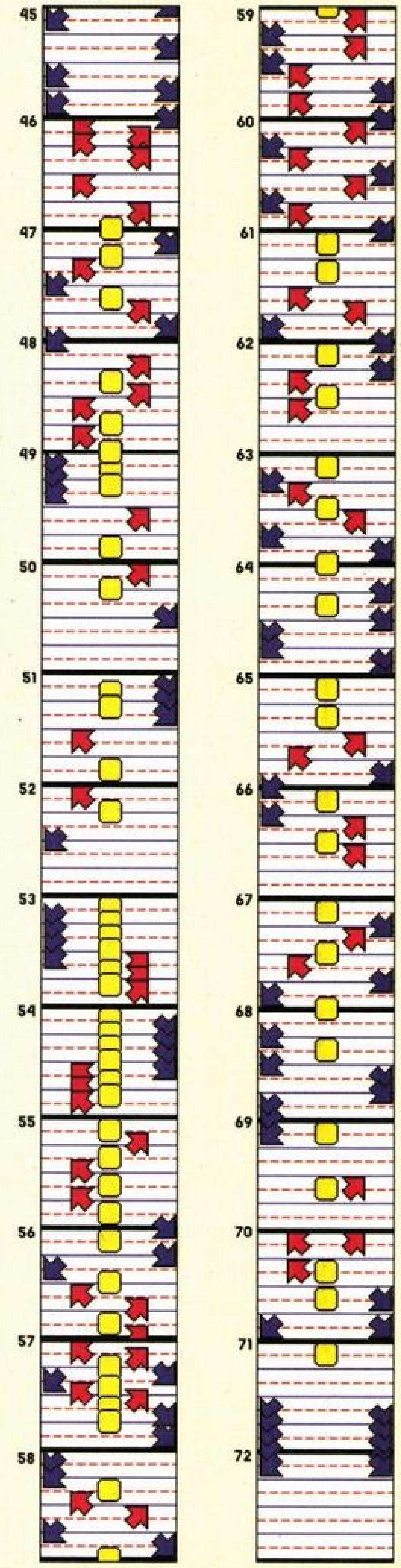
DOUBLE




S



CRAZY



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72

Sad Salsa

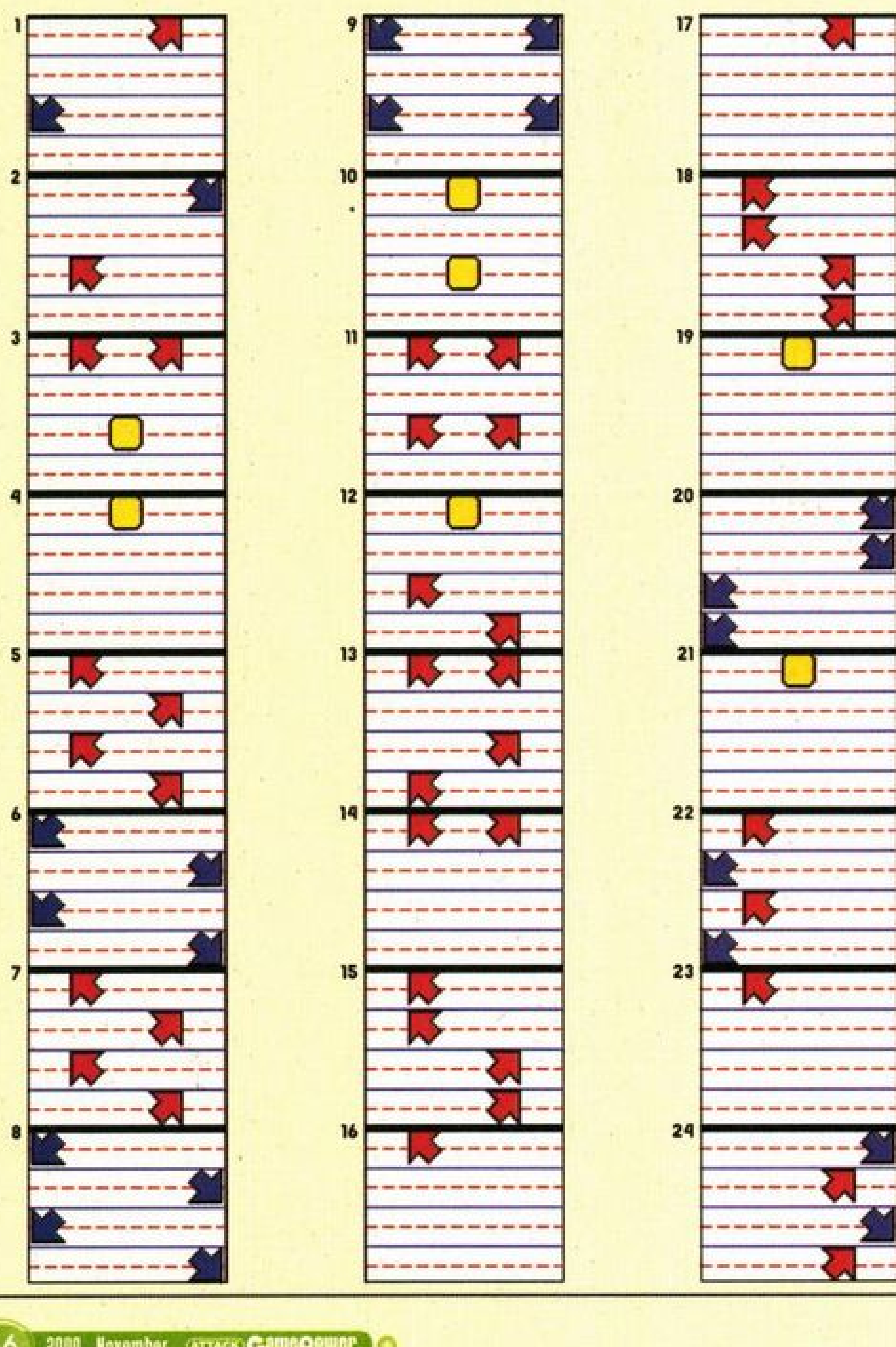


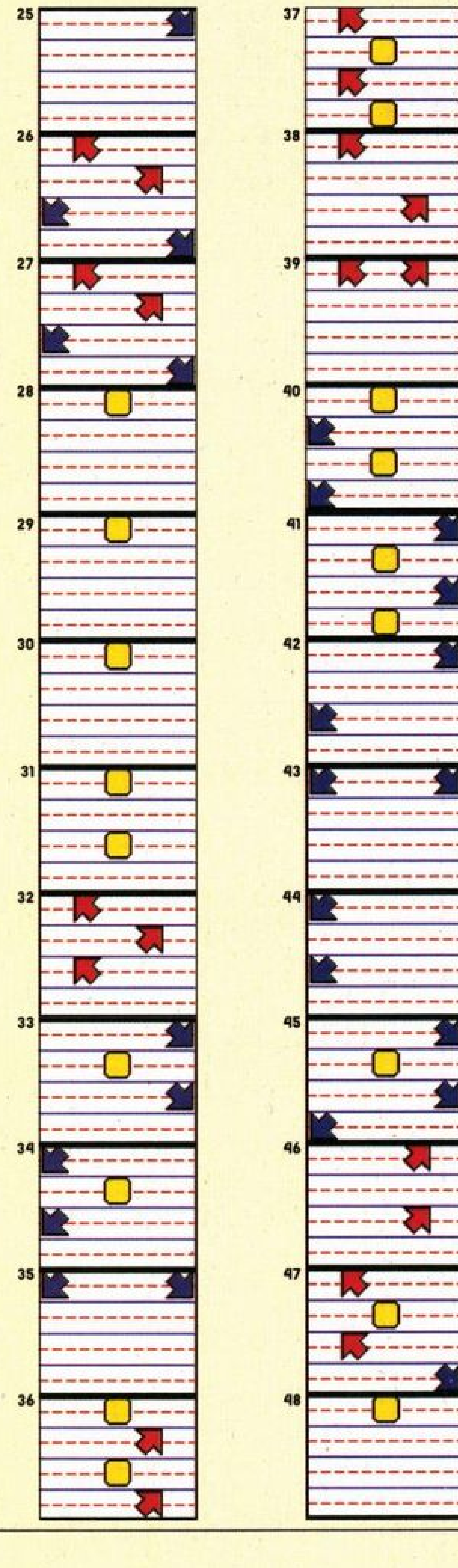




백지영의 지나치게 섹시한 댄스로 한 때 물의를 불러일으켰던 곡. 125BPM의 다소 빠른 곡이다. 하드 모드에서의 상급 난이도를 가지고 있는 곡.

NORMAL

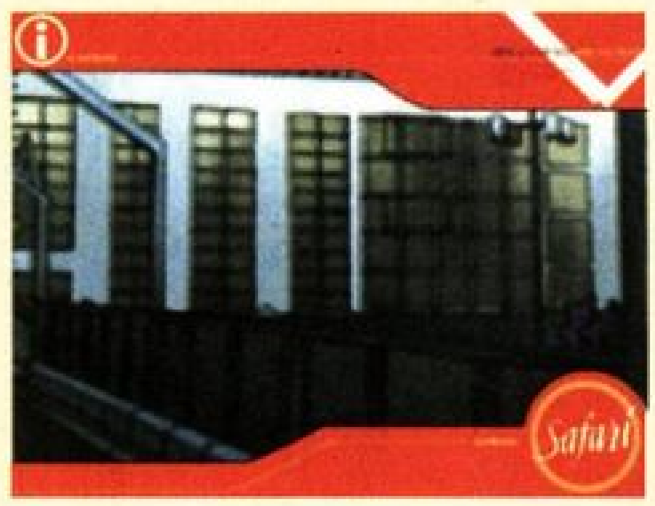




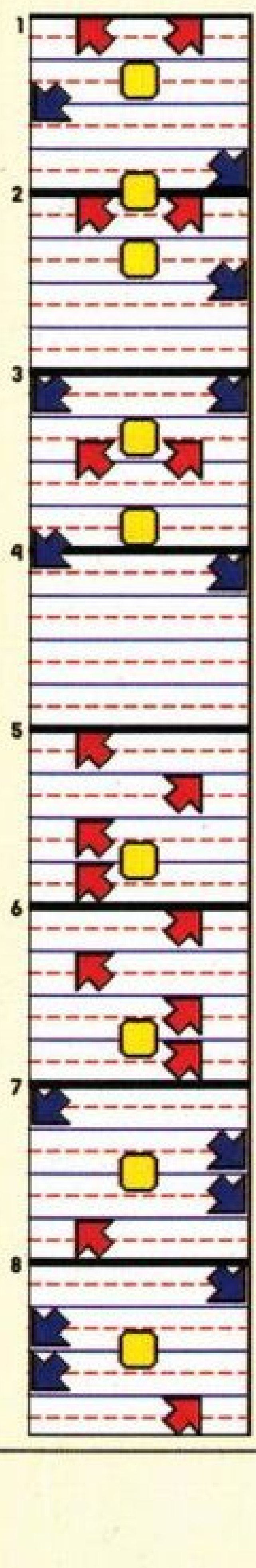

Safari
Safari

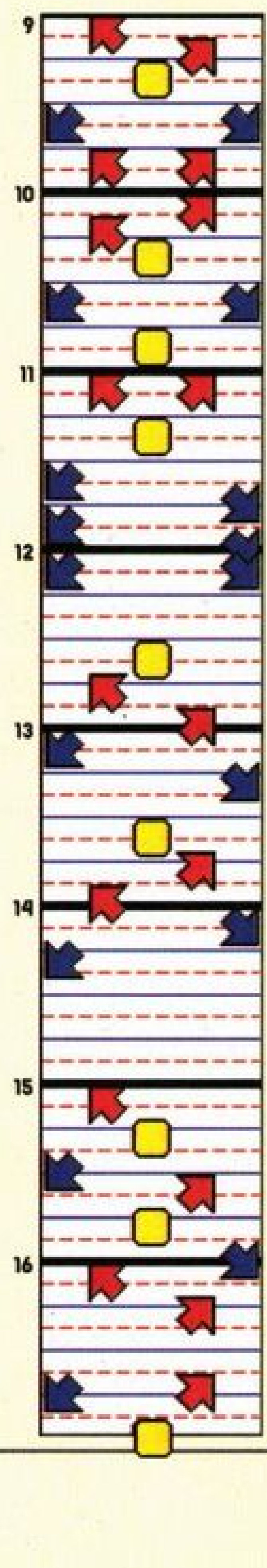

Safari
Safari

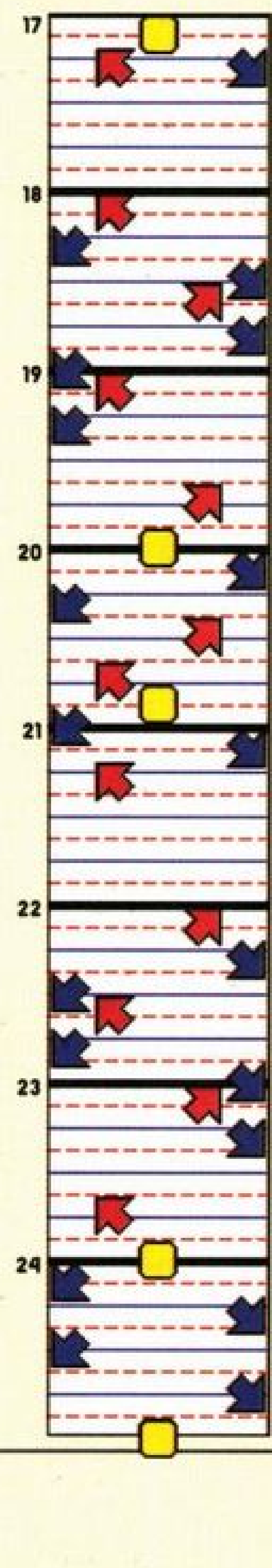

Safari
Safari

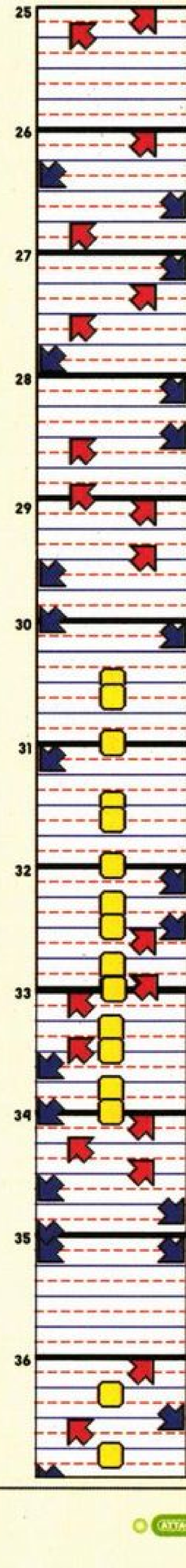

Safari

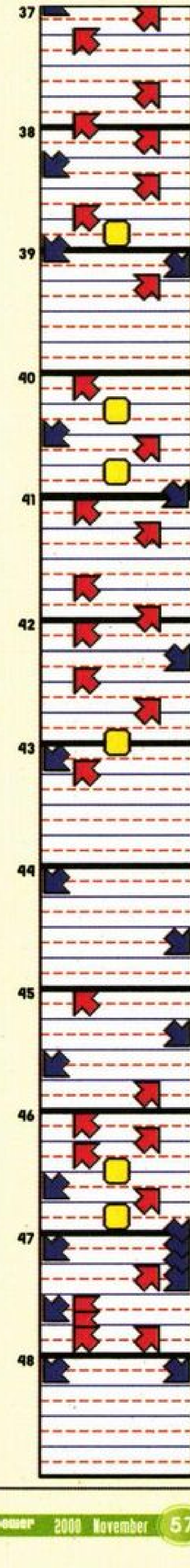
HARD

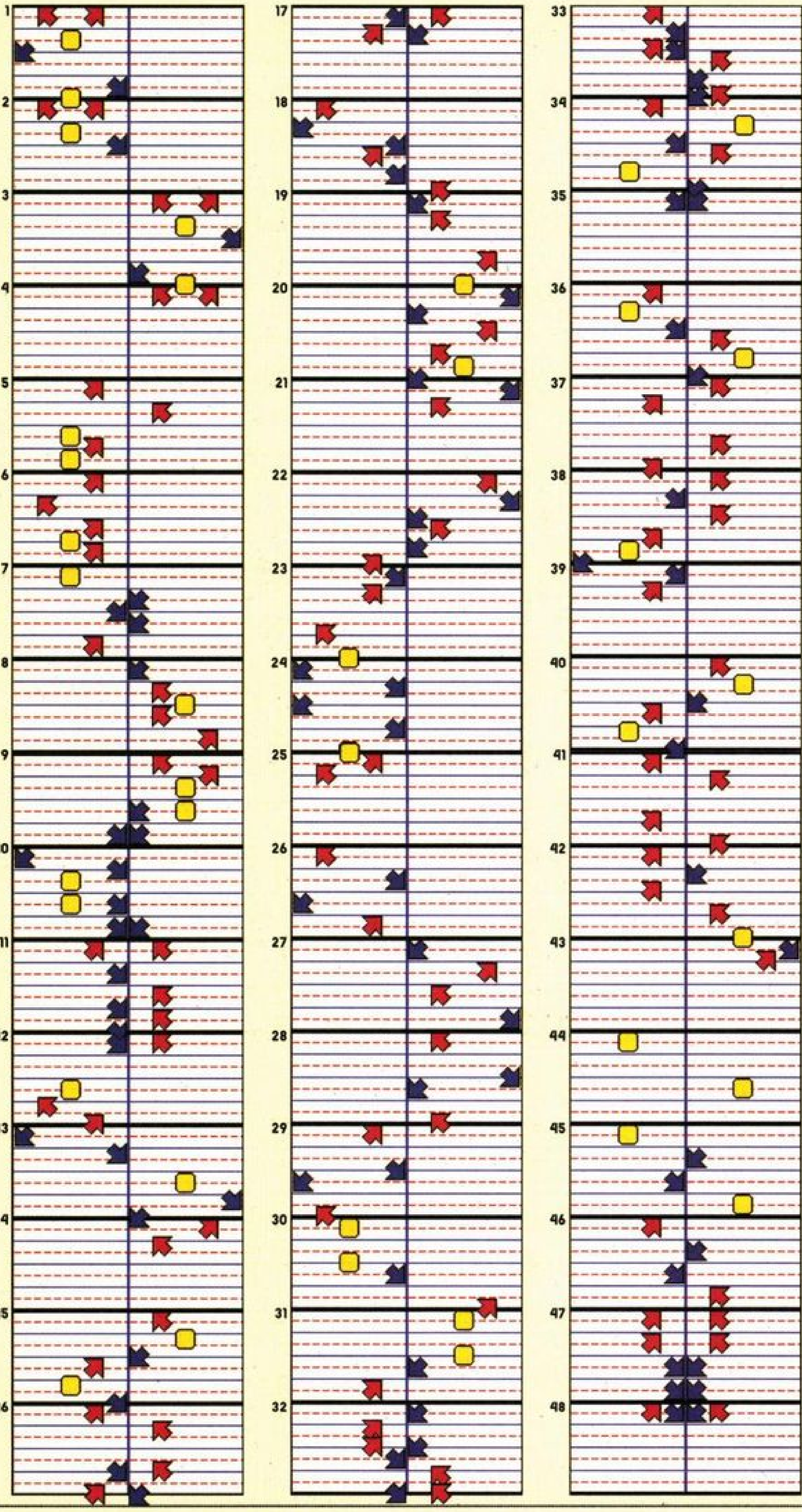

1
2
3
4
5
6
7
8


9
10
11
12
13
14
15
16


17
18
19
20
21
22
23
24


25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36


37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48

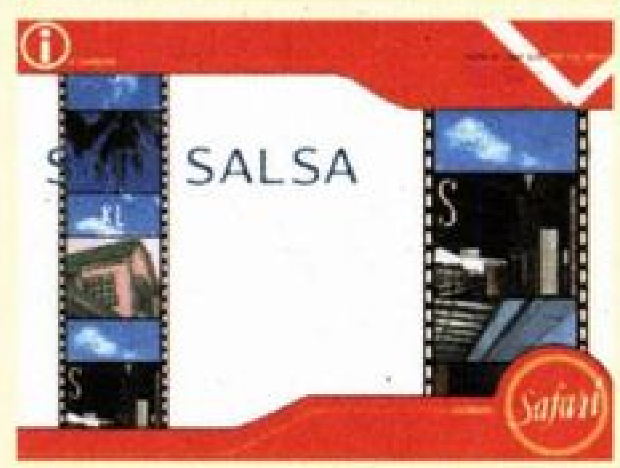
DOUBLE

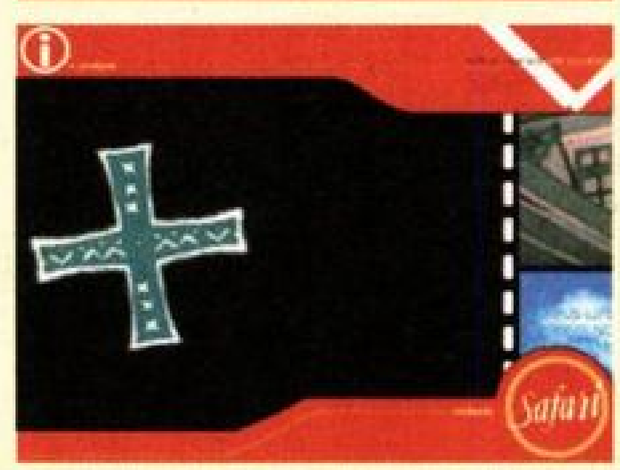

Safari


Safari
Safari

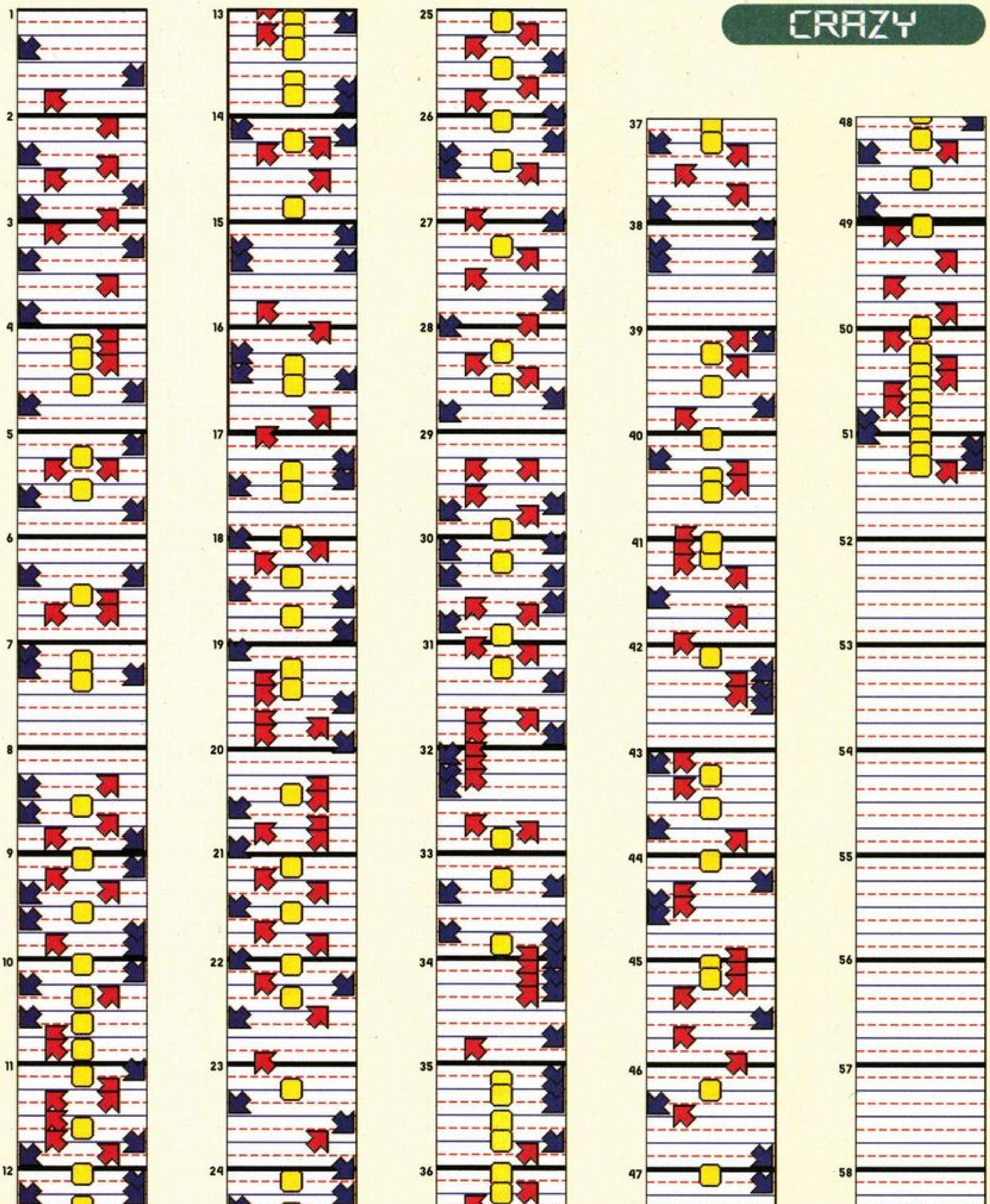

Safari


Safari


SALSA
Safari


Safari

CRAZY


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58

Summer of Love

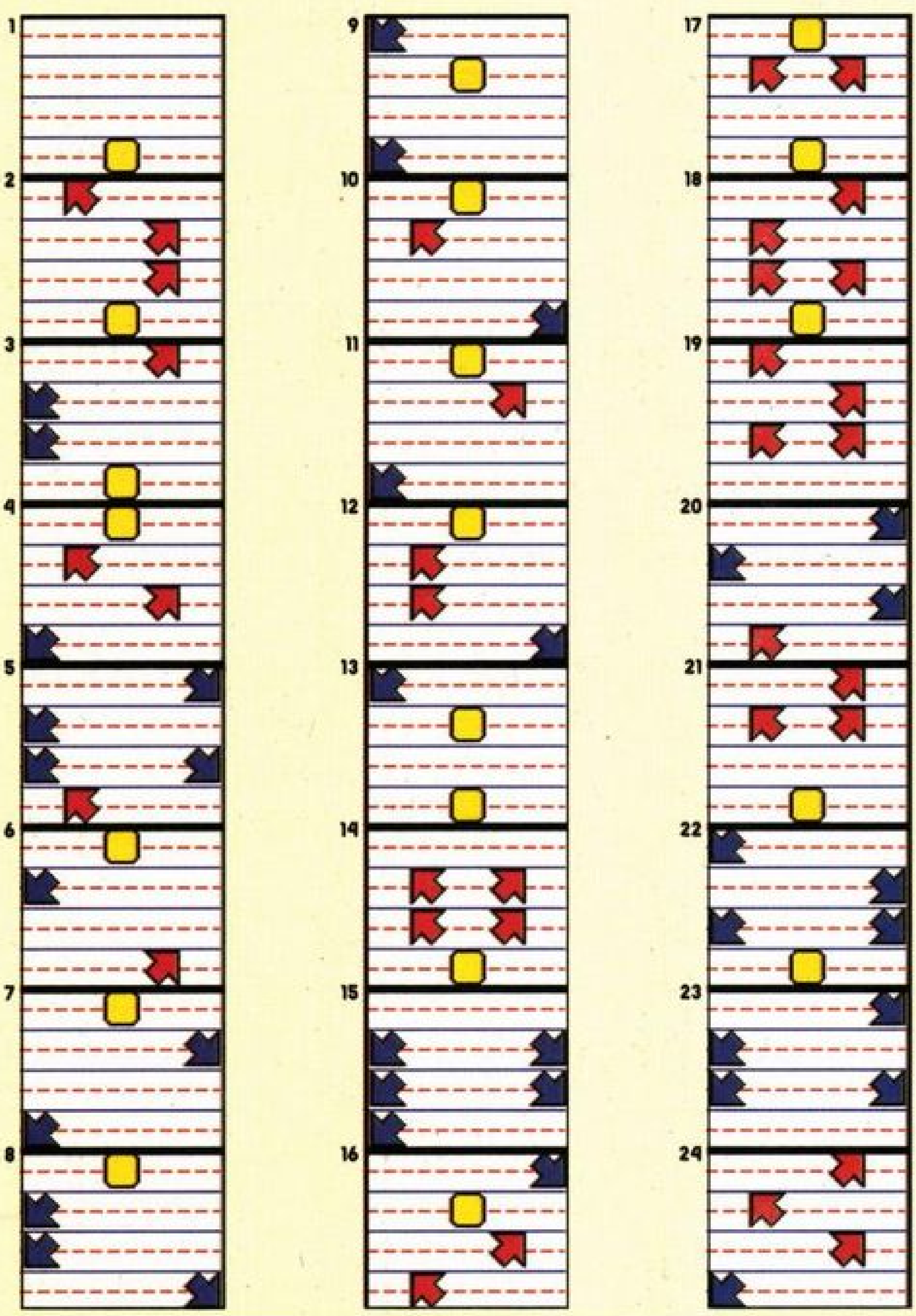


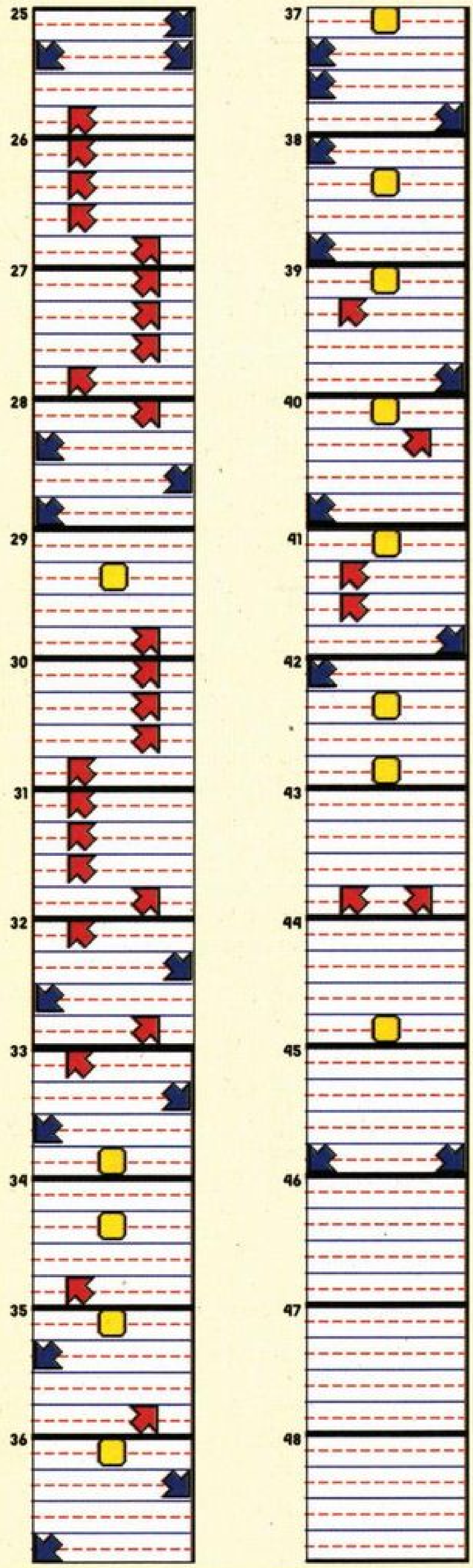
룰라가 부른 댄스곡으로 춤추기에 알맞은 느낌. 일러스트의 분위기도 시원한 여름 노래이다. 그러나 S.E의 출시가 다소 늦어져서 약간 때늦은 감이 없지 않다.

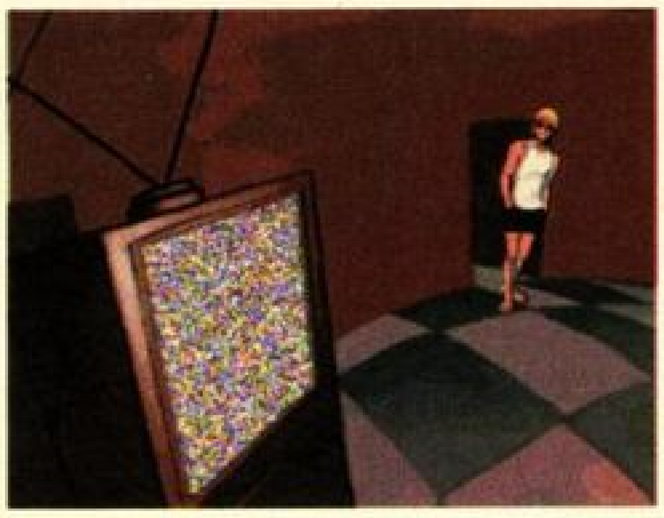




NORMAL





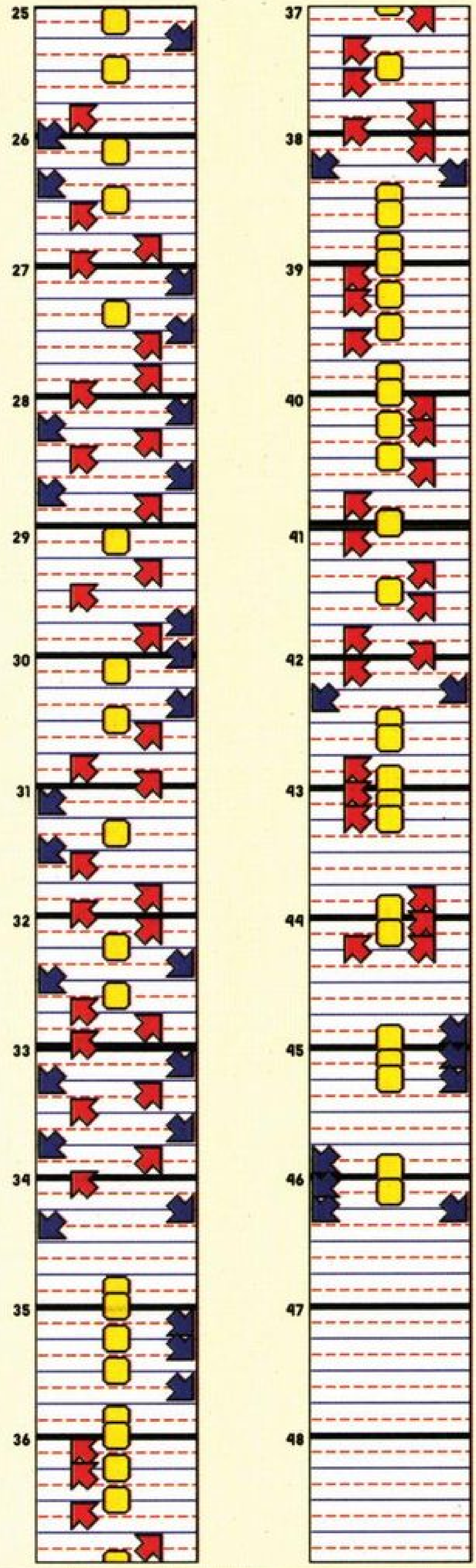


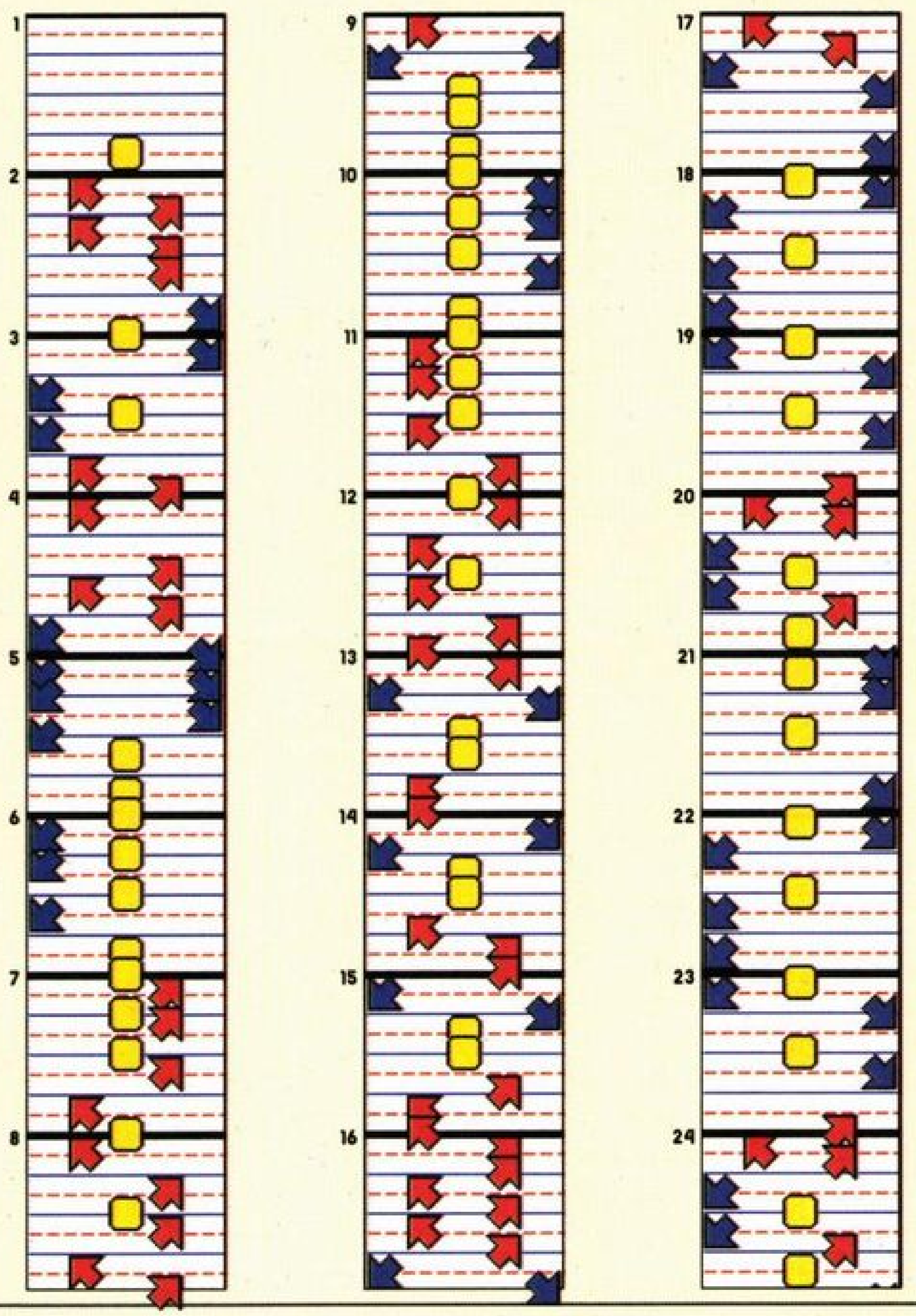






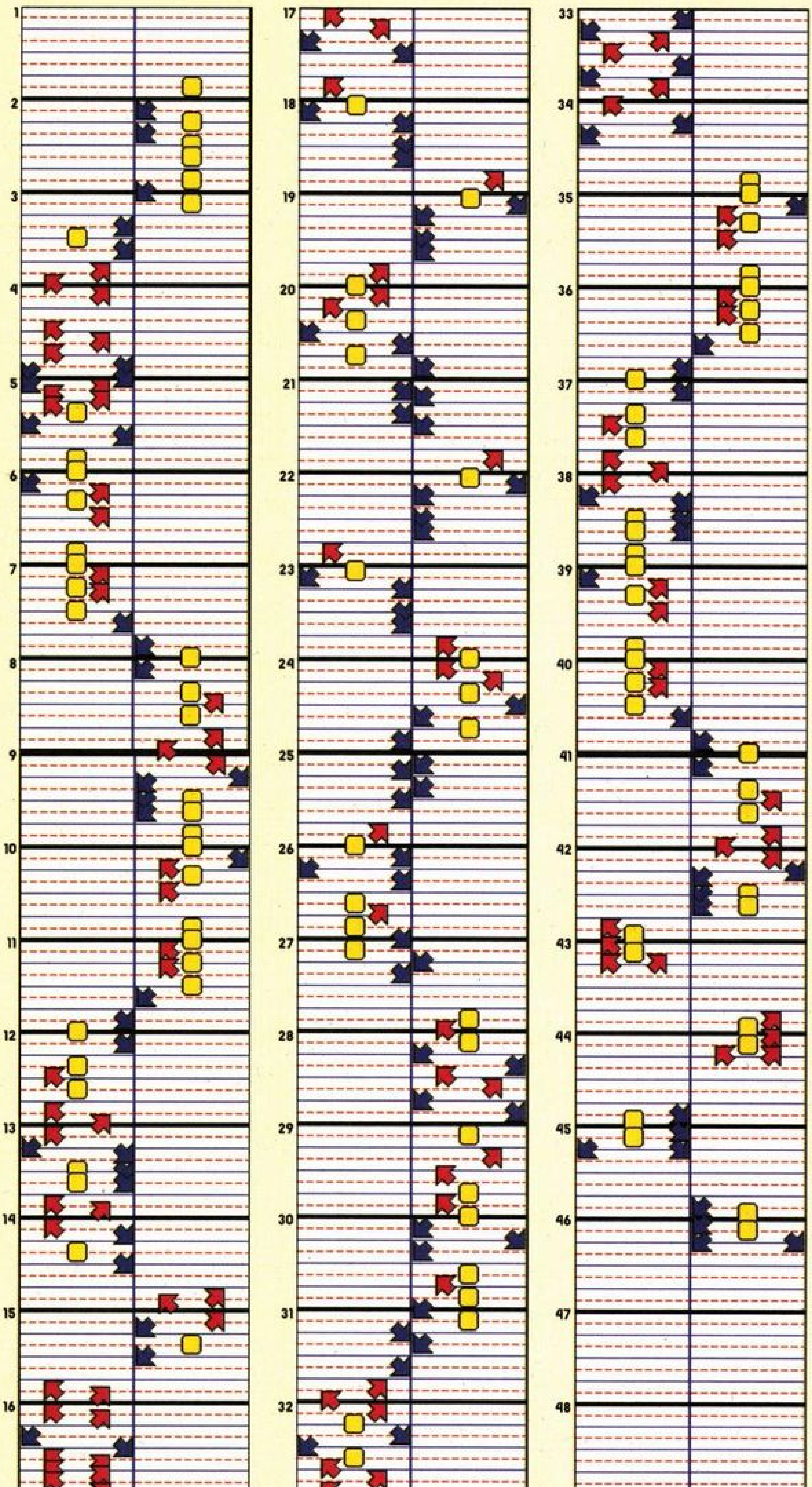
HARD





Arcade

DOUBLE


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48













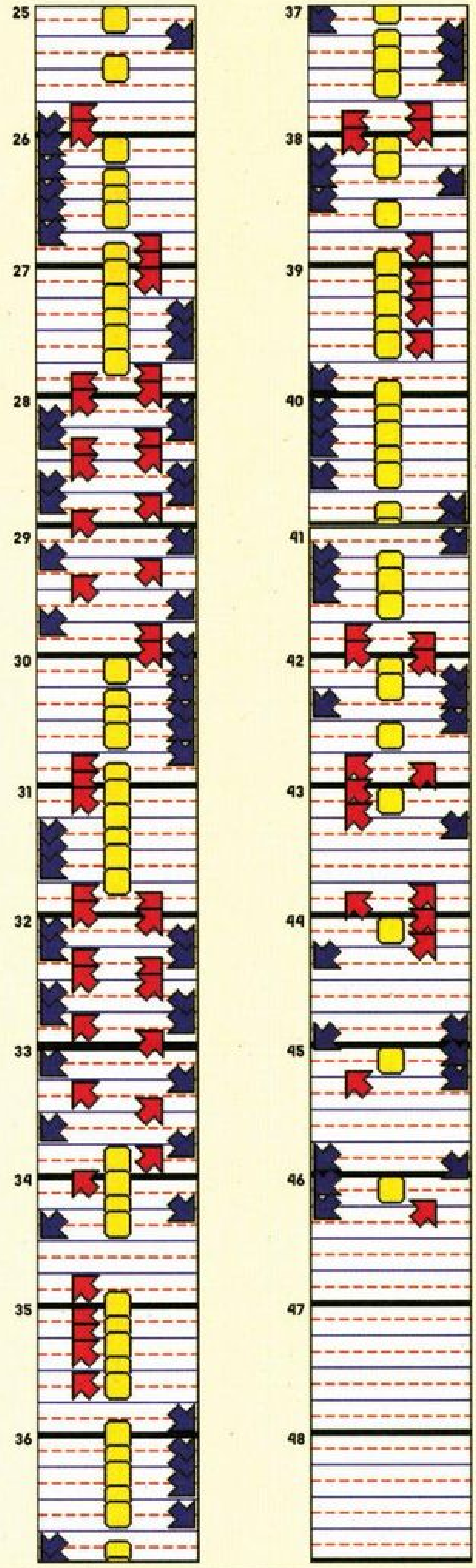


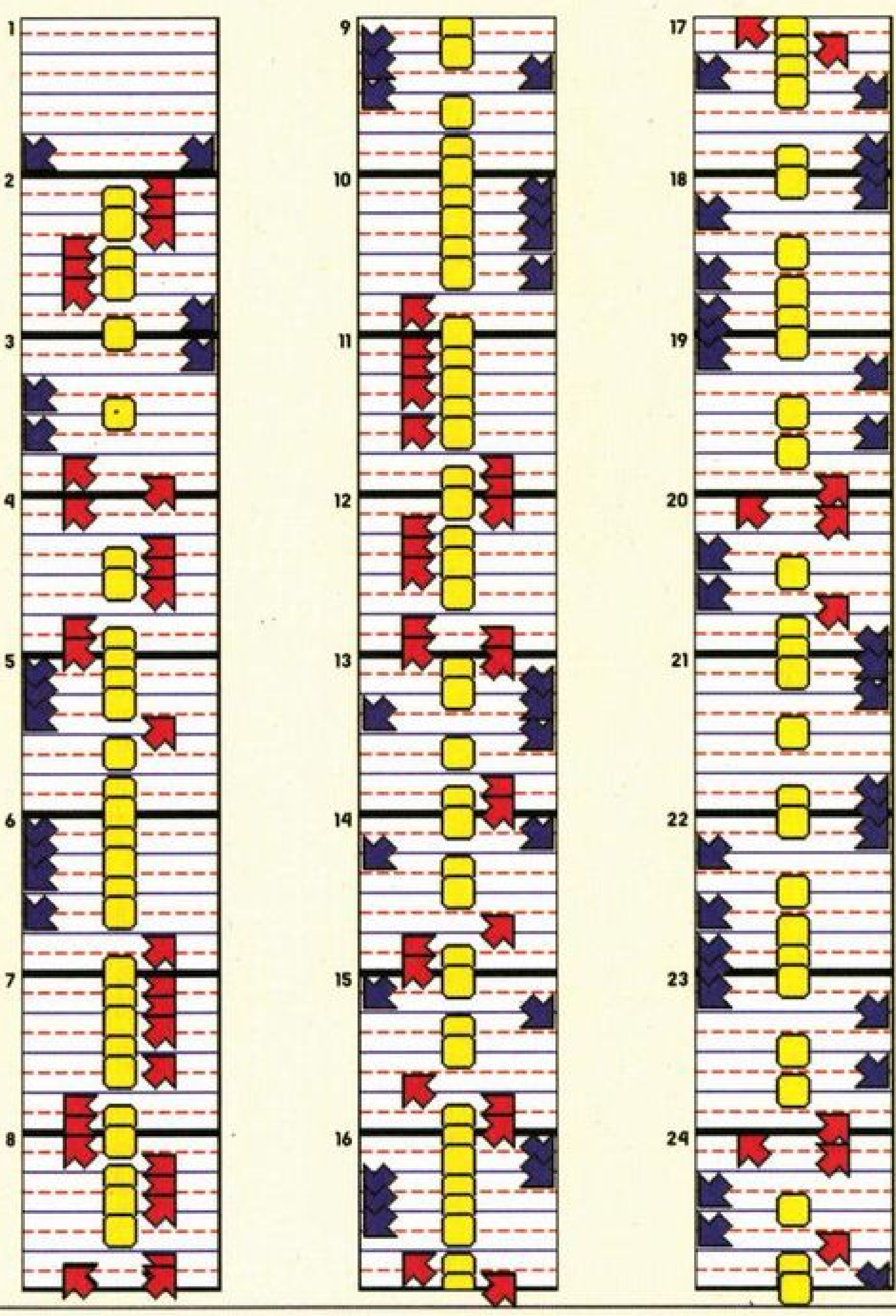






CRAZY





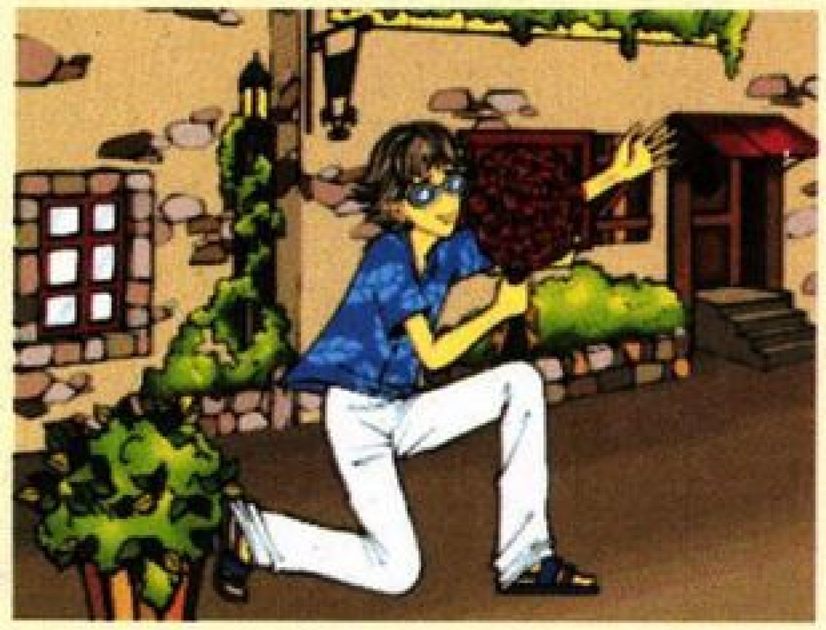
Arcade

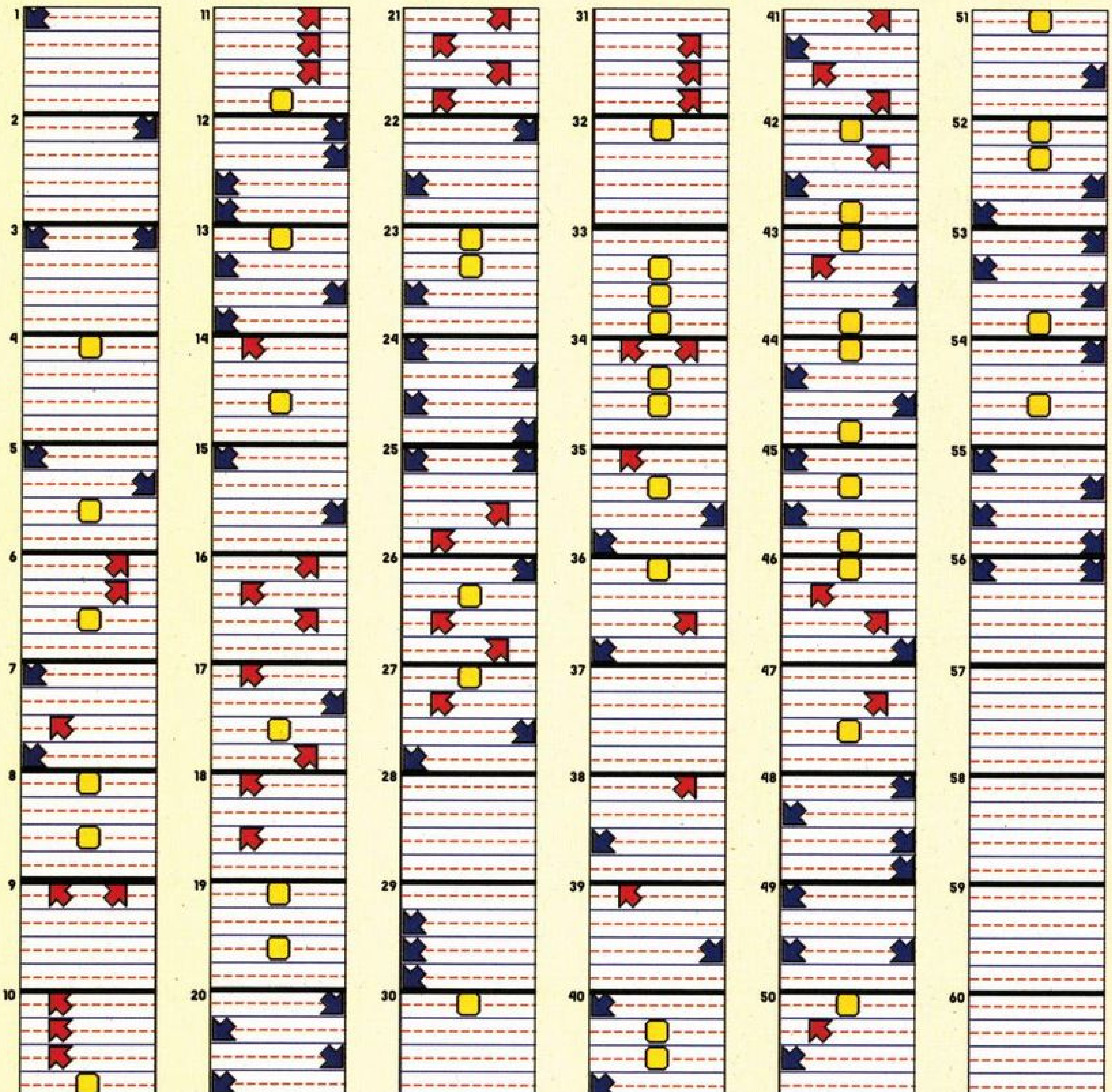
Kiss



컨츄리 꼬꼬의 댄스곡. 142.67 BPM의 빠른 템포의 곡으로 하드 모드 정도의 난이도에서도 쉴틈이 없다. 16분박은 그다지 등장하지 않지만 쉴틈이 없는 반박 연타로 체력 소모가 극심한 곡.

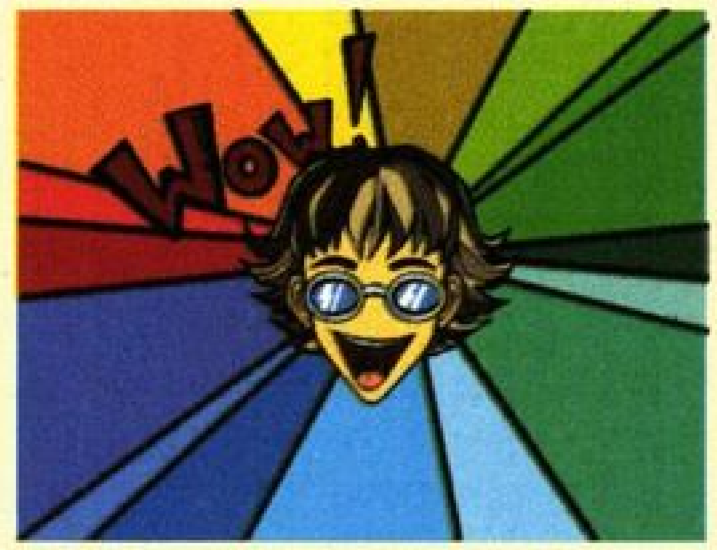
NORMAL



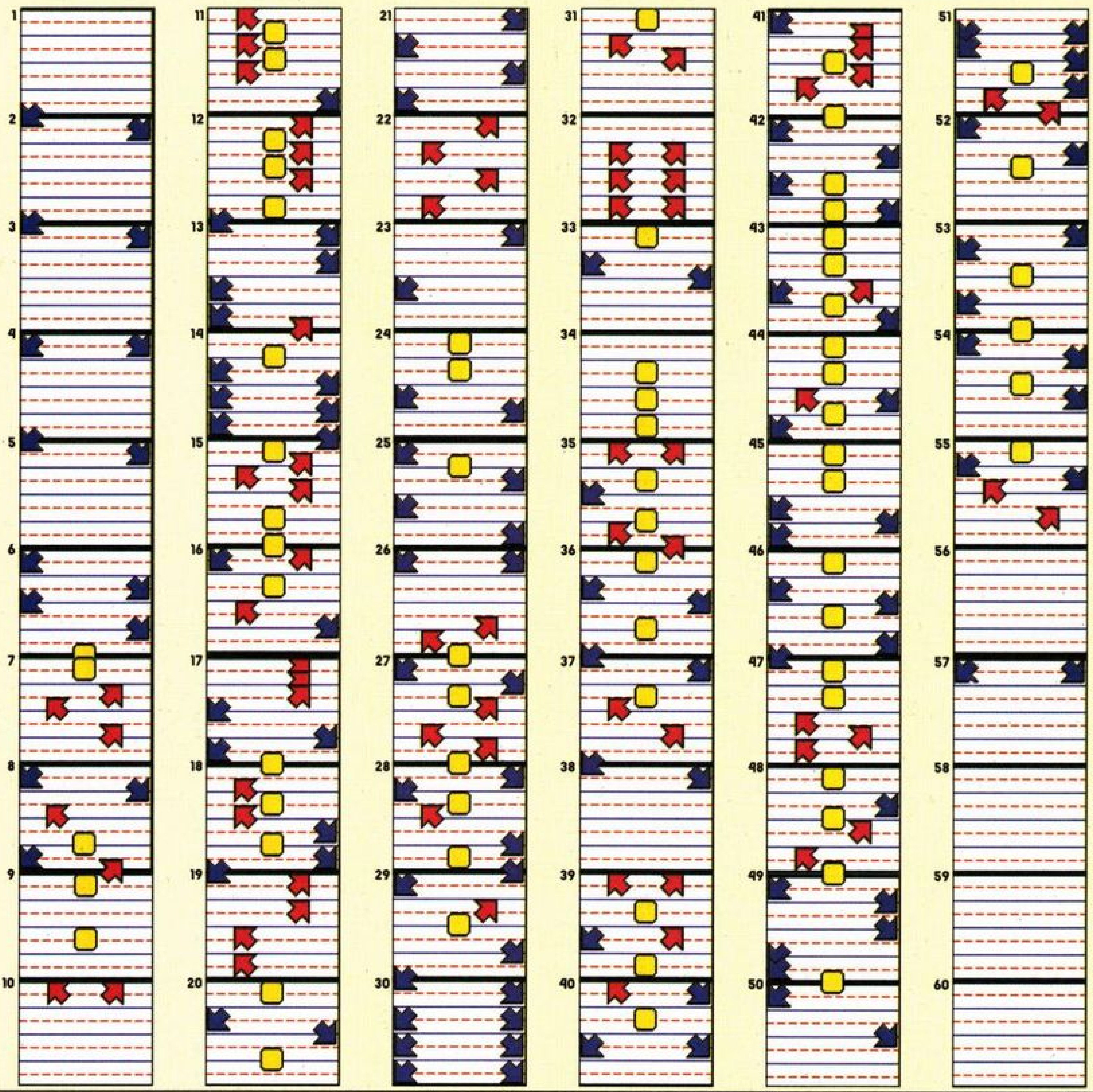




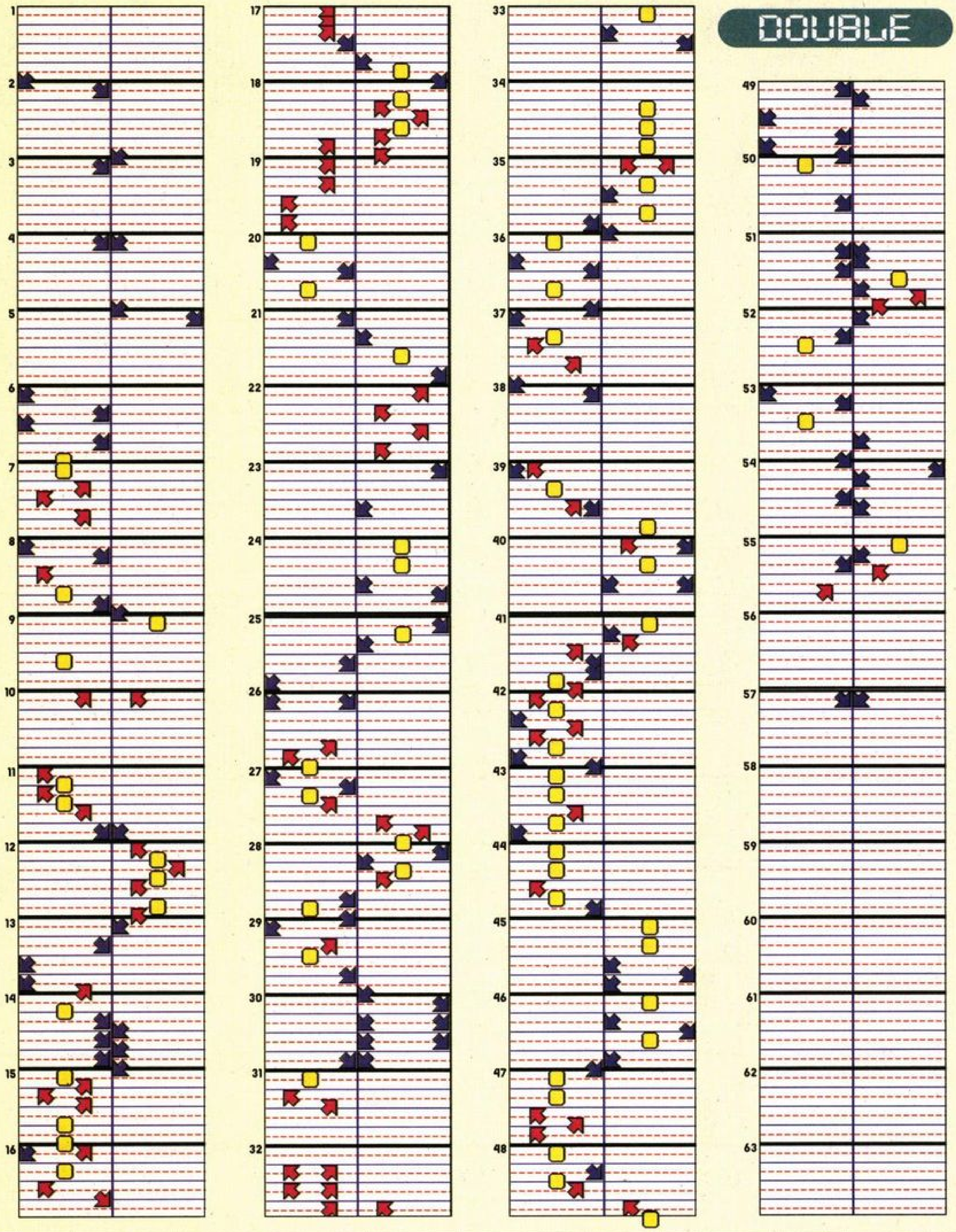




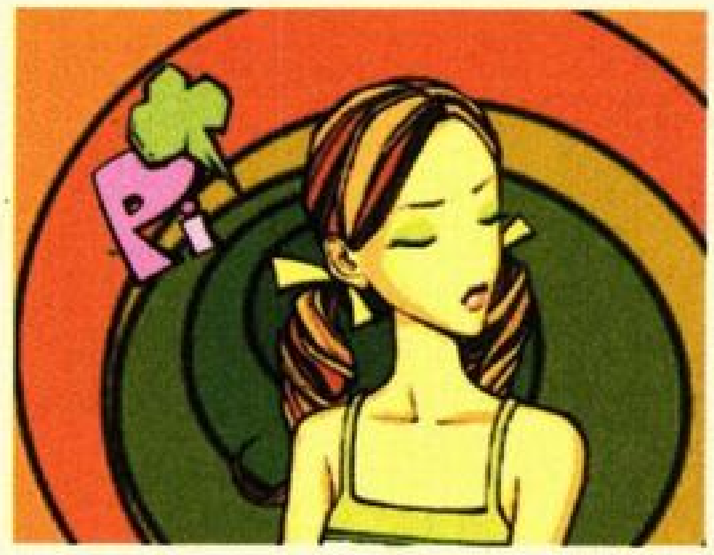
HARD



Arcade

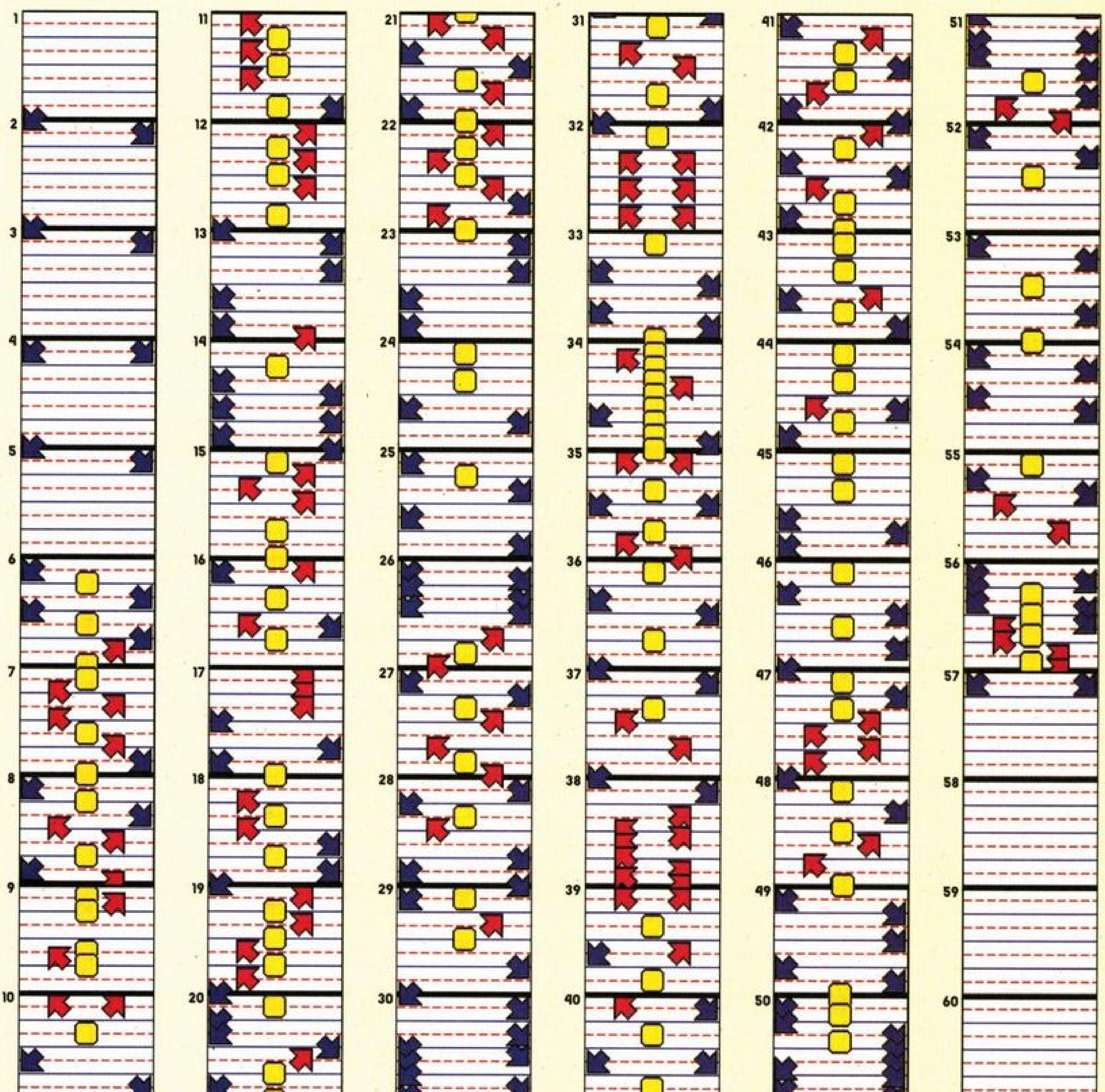

DOUBLE







CRAZY



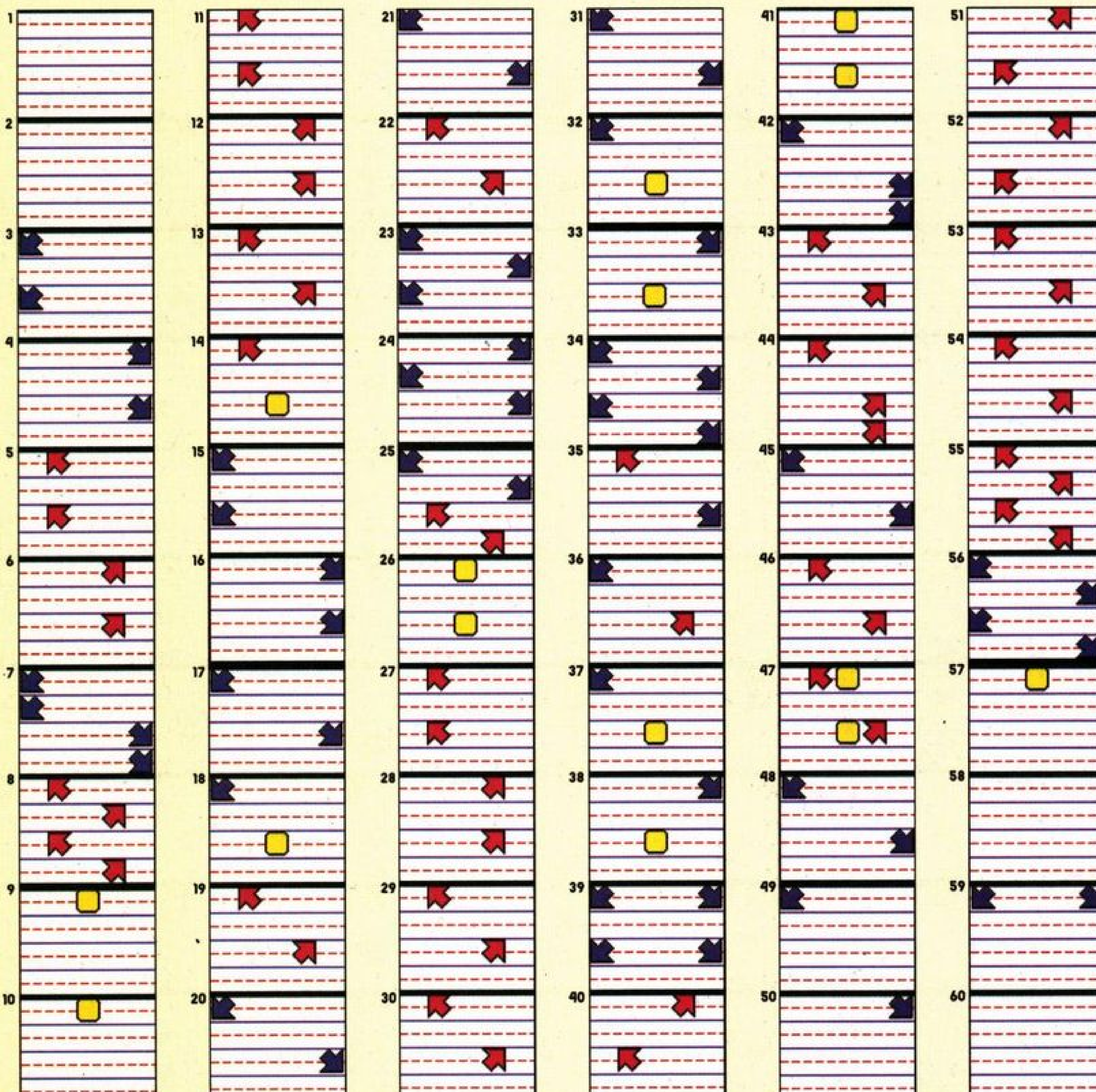
解析 男女(해석 남녀)

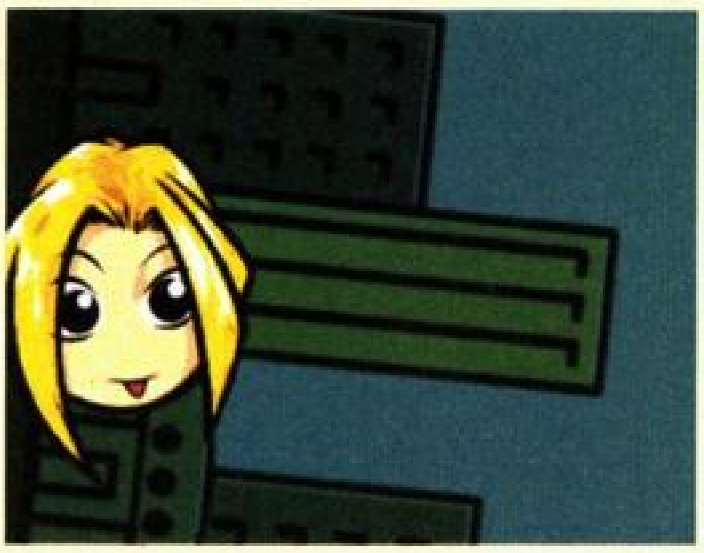


COOL의 곡. 상쾌한 쿨의 보컬에 맞춰 춤을 출 수 있는 몰입도가 높은 곡. 120BPM의 빠르기가 느리지도 빠르지도 않은 적당한 리듬을 안겨준다. 퍼포먼서에게도, 스텝퍼에게도 인기가 있는 곡.



NORMAL

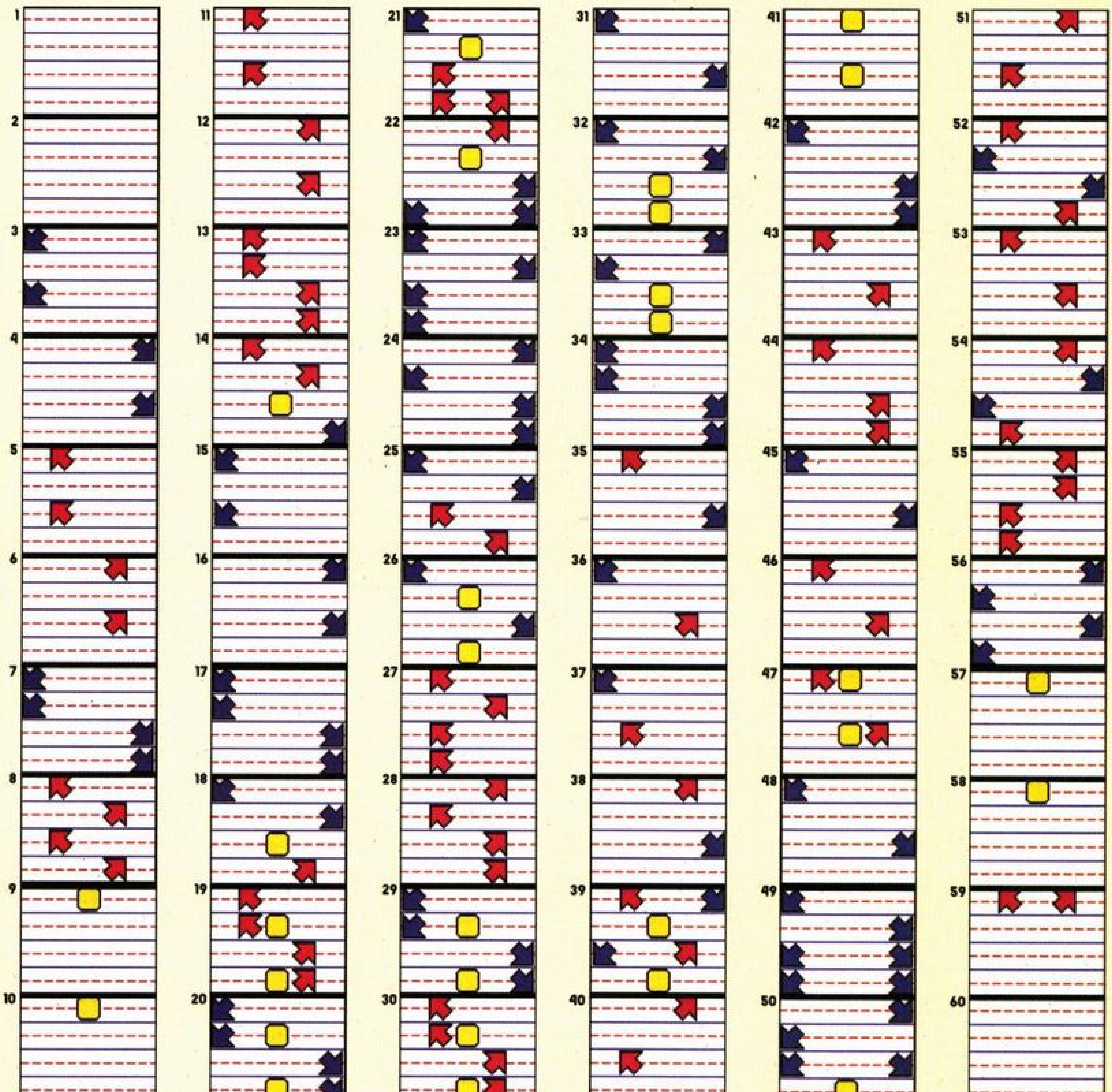




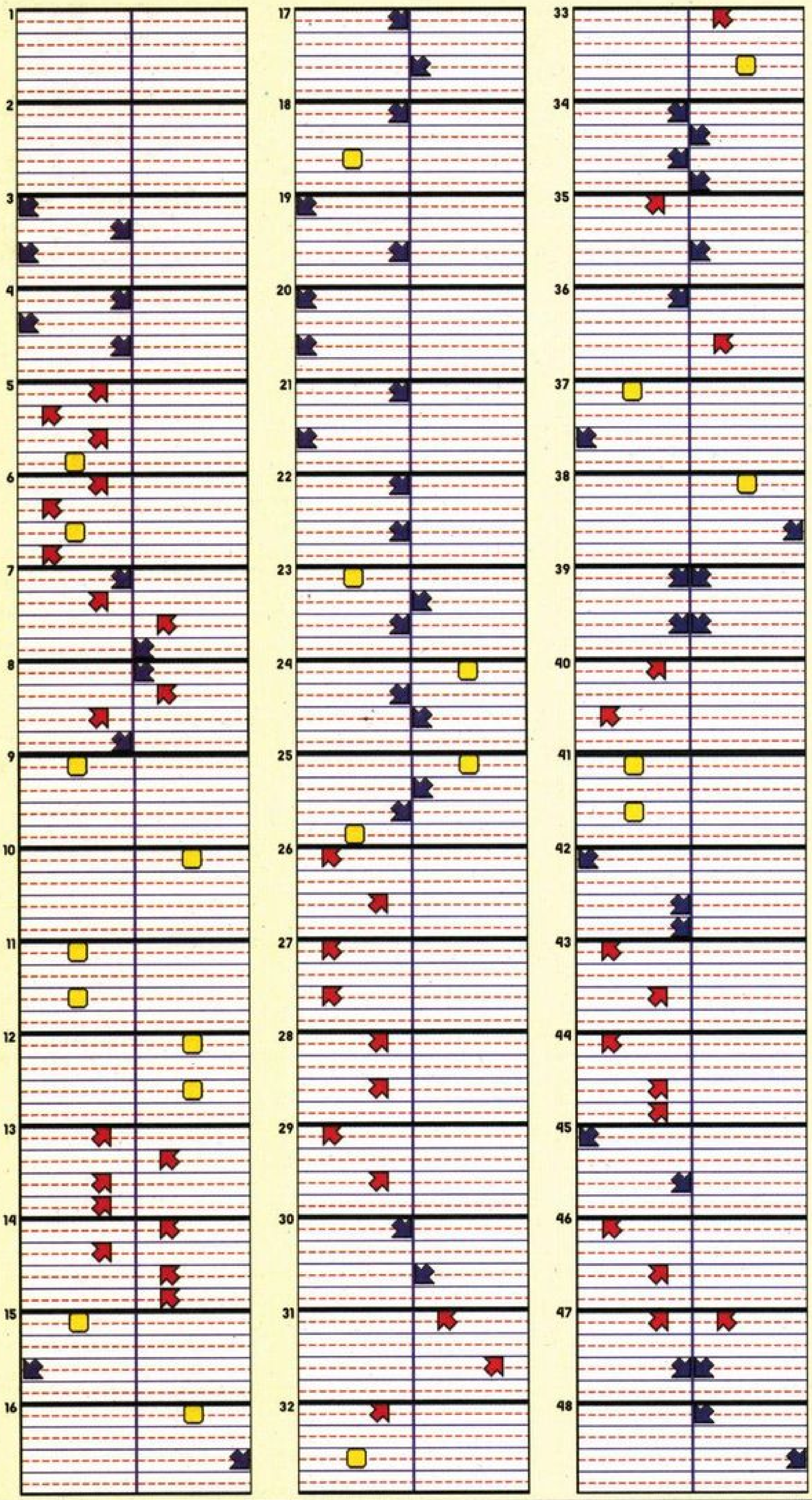




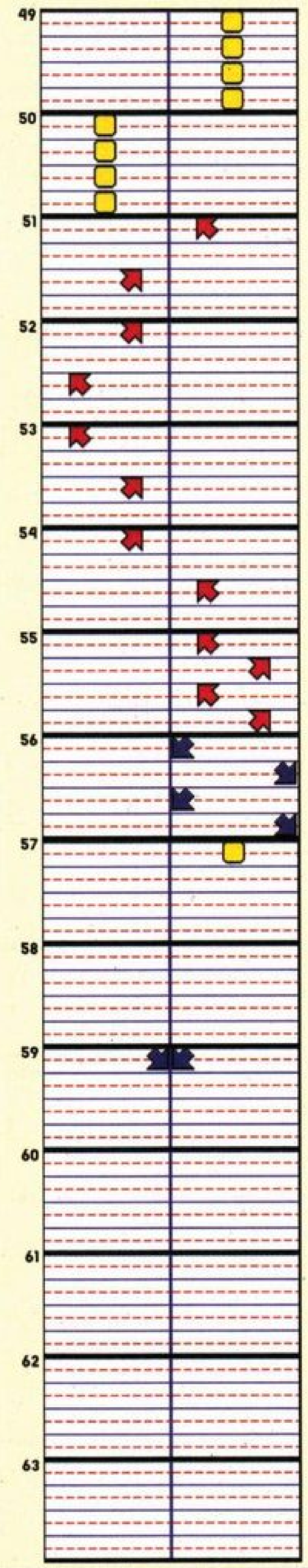
HARD

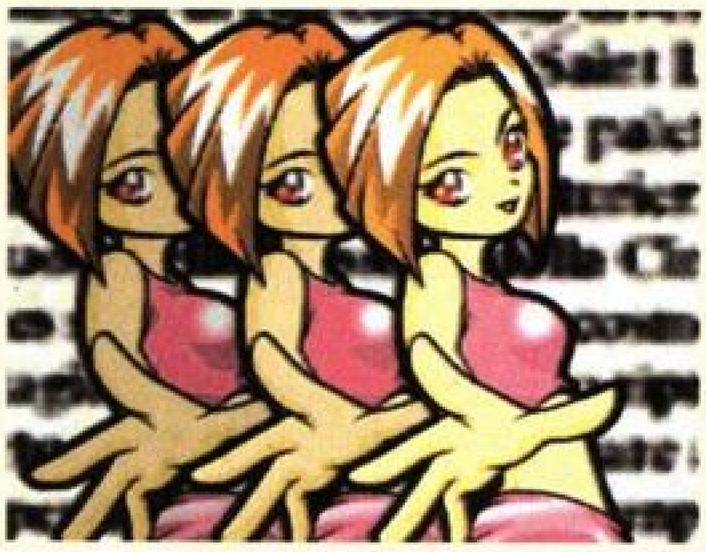

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60

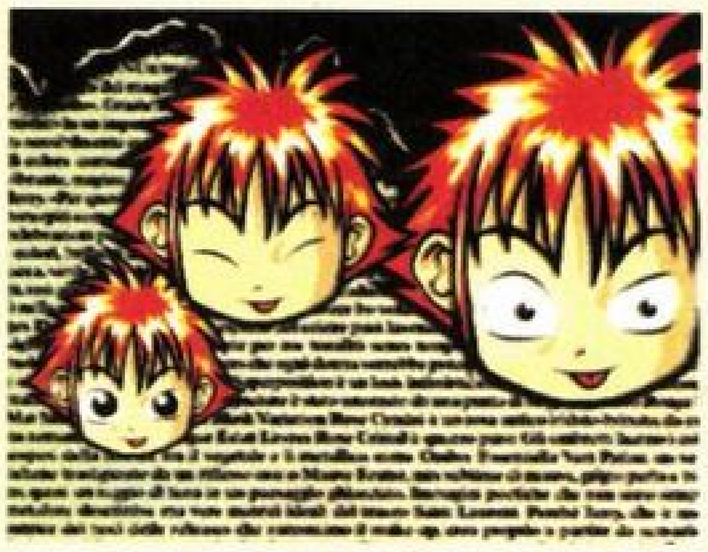
Arcade

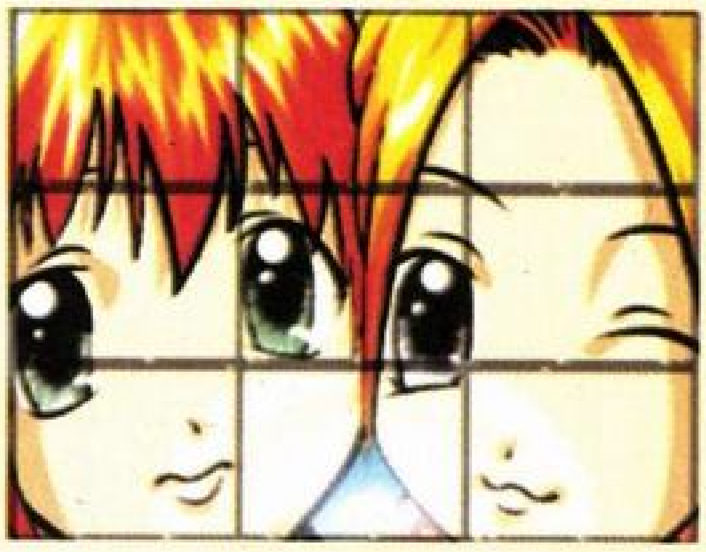

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48

DOUBLE

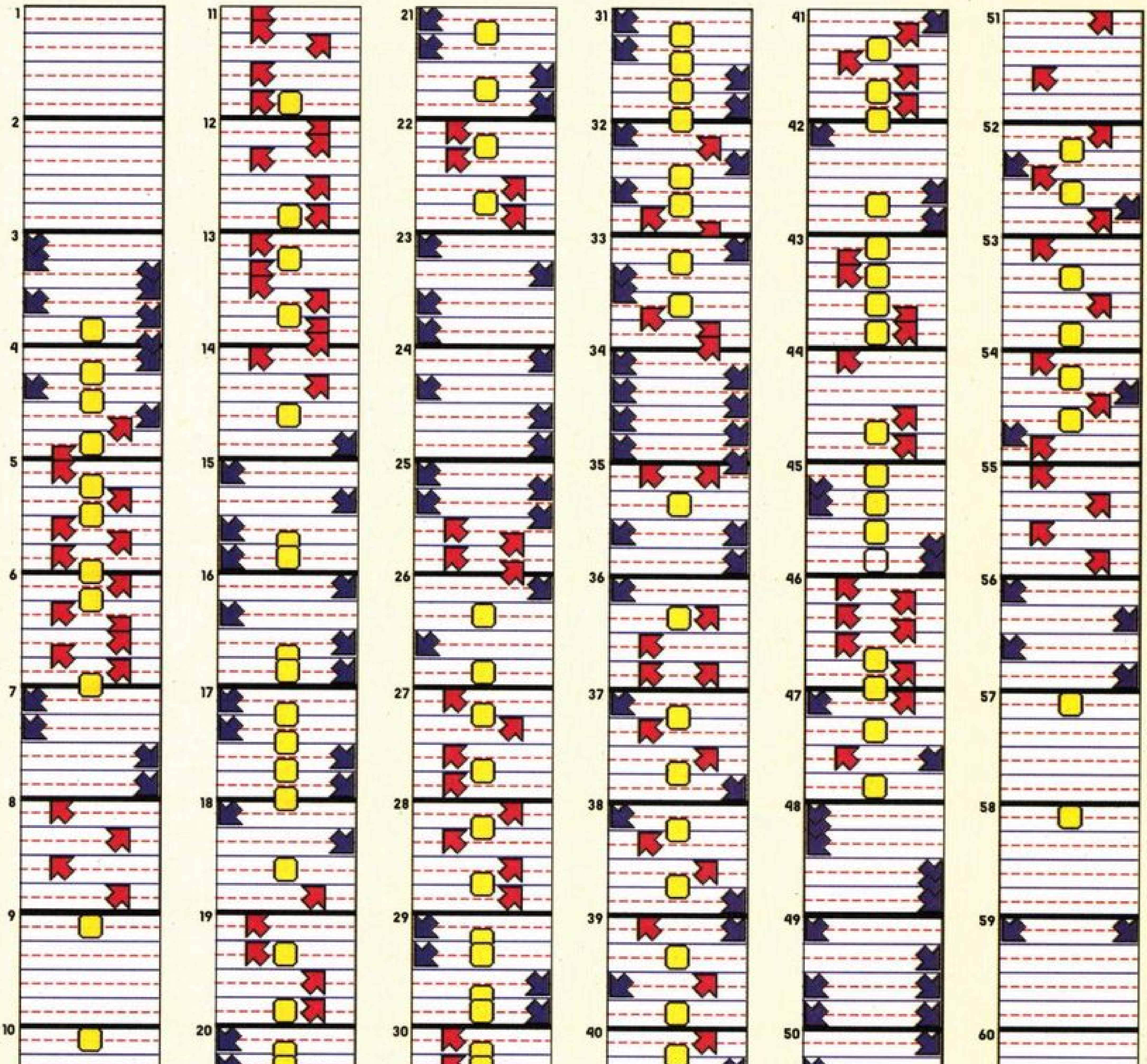

49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63







CRAZY



Arcade

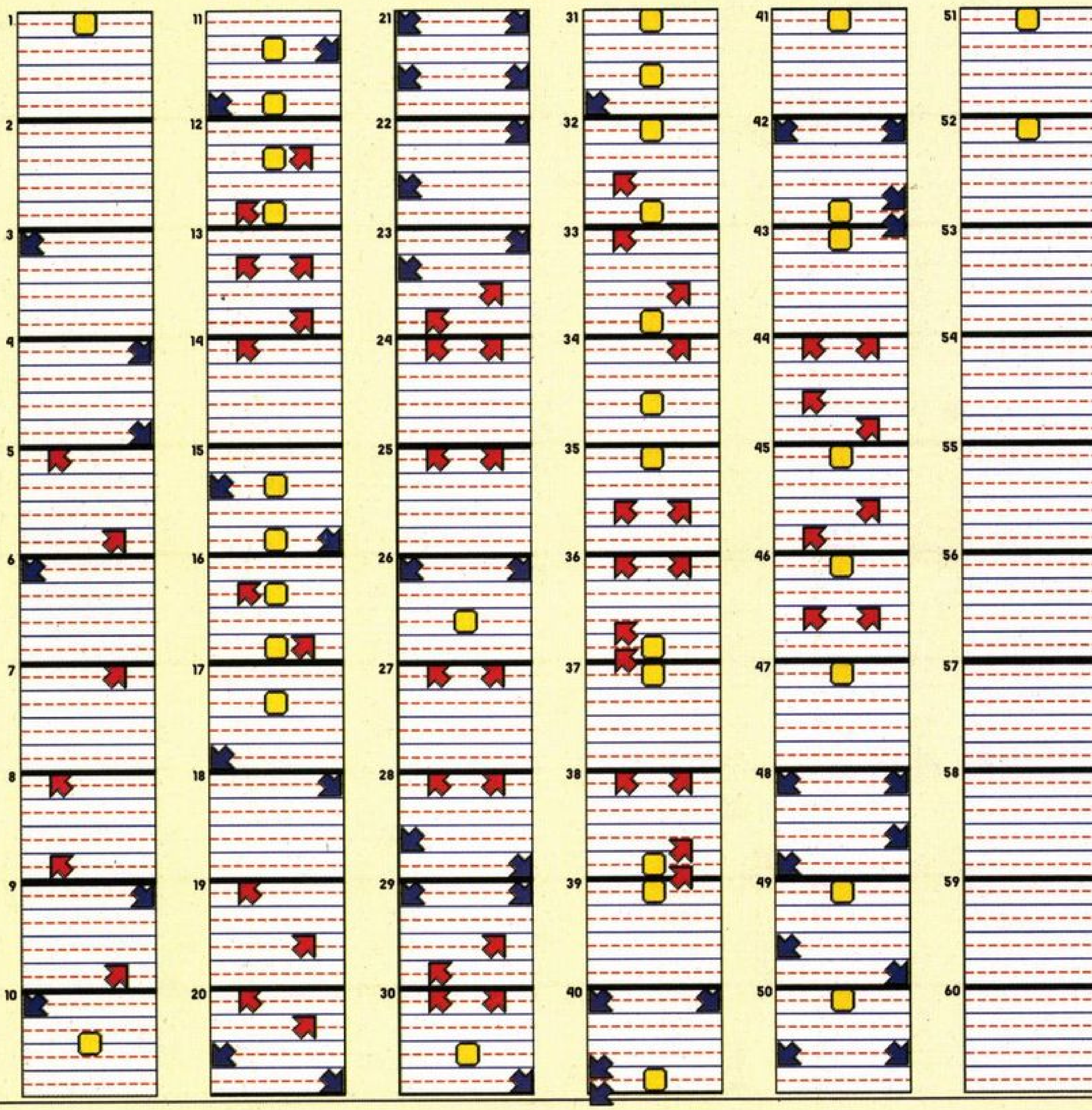
초련

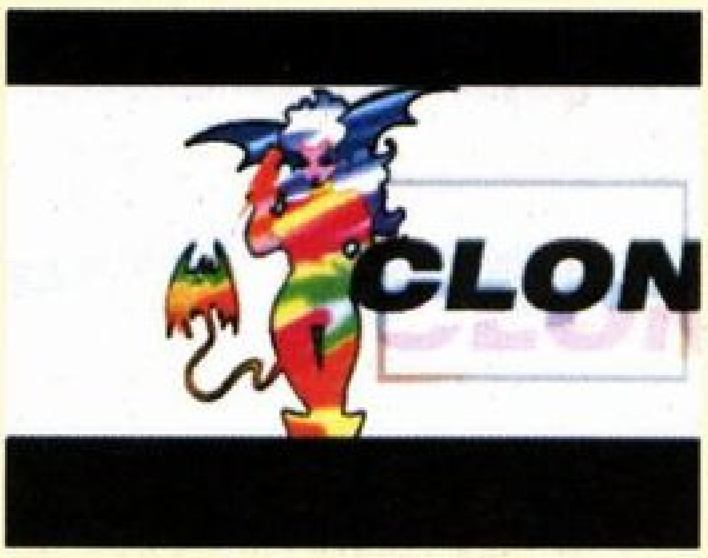


클론의 댄스곡으로 한 때 강남 일대의 나이트에는 이 노래만 울려 퍼졌던 시절이 있었다. S.E에서 극악의 난이도로 등장, 게이머들의 다이어트에 한 몫을 단단히 하고 있는 곡이다. 빠른 BPM과 정신없는 족보가 클리어를 더욱 어렵게 한다.



NORMAL




CLON

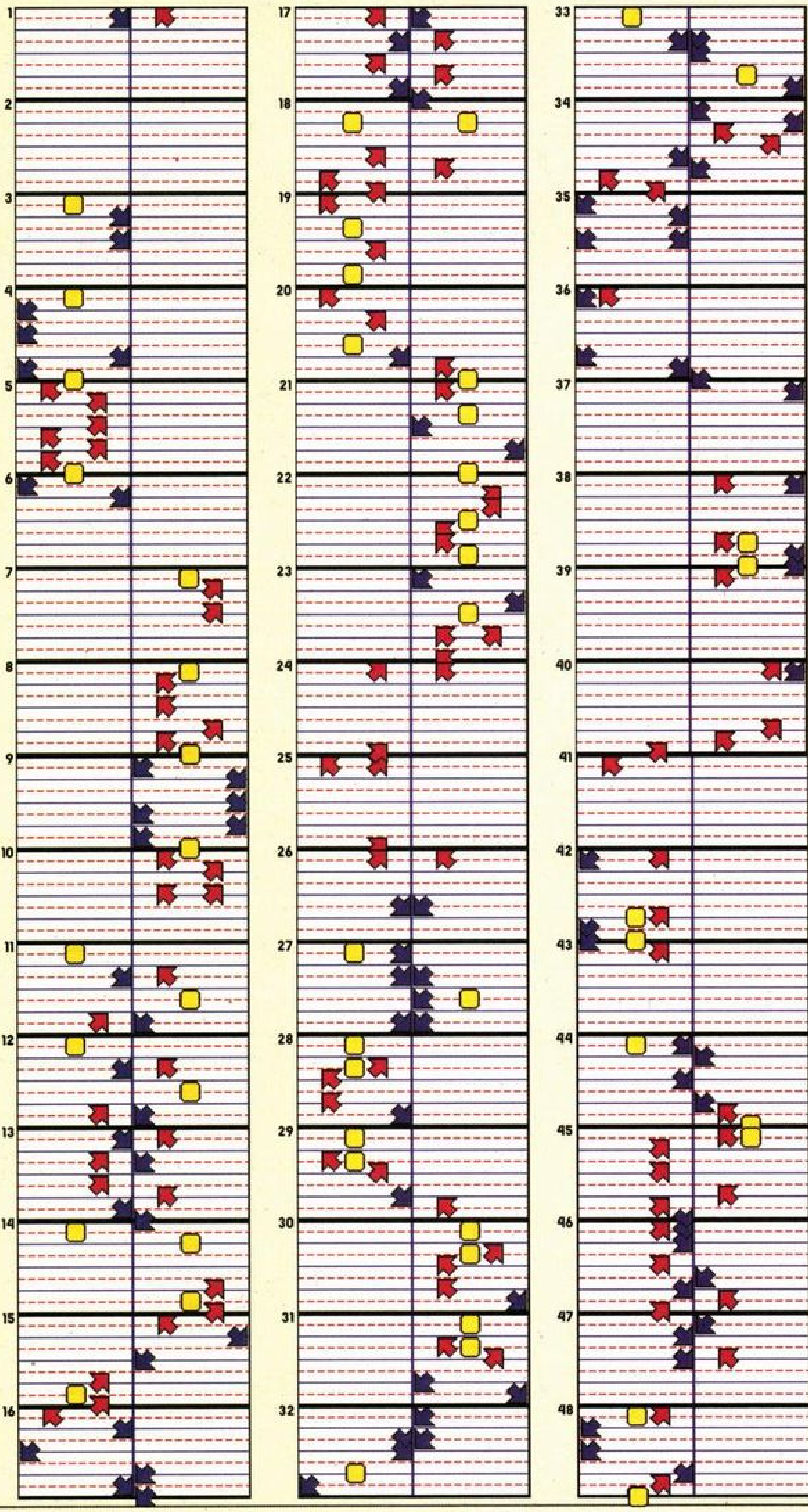




HARD


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60

Arcade

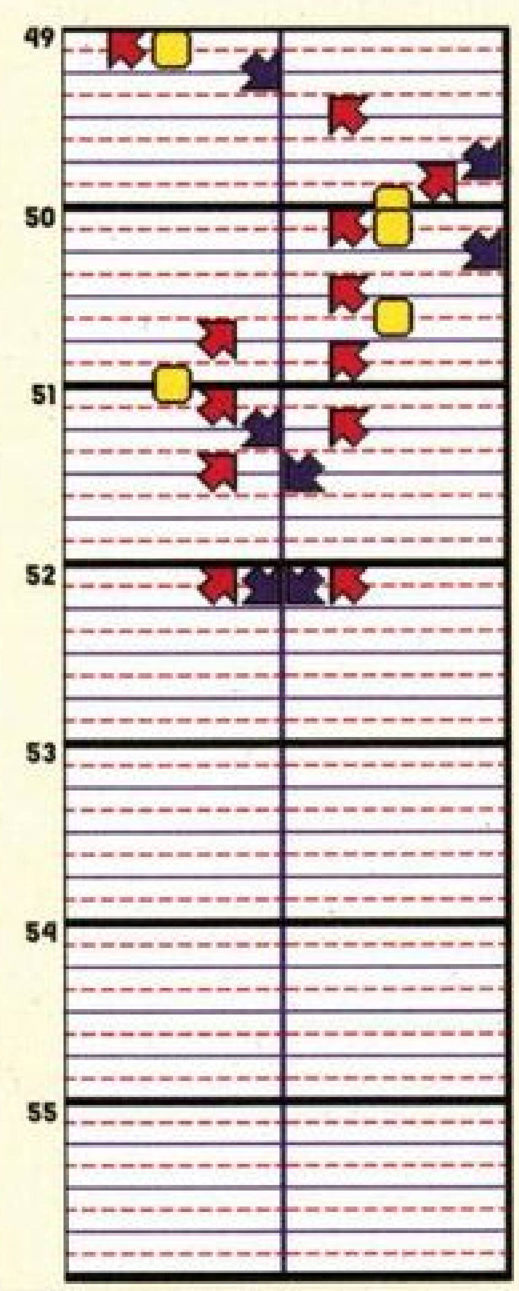


DOUBLE







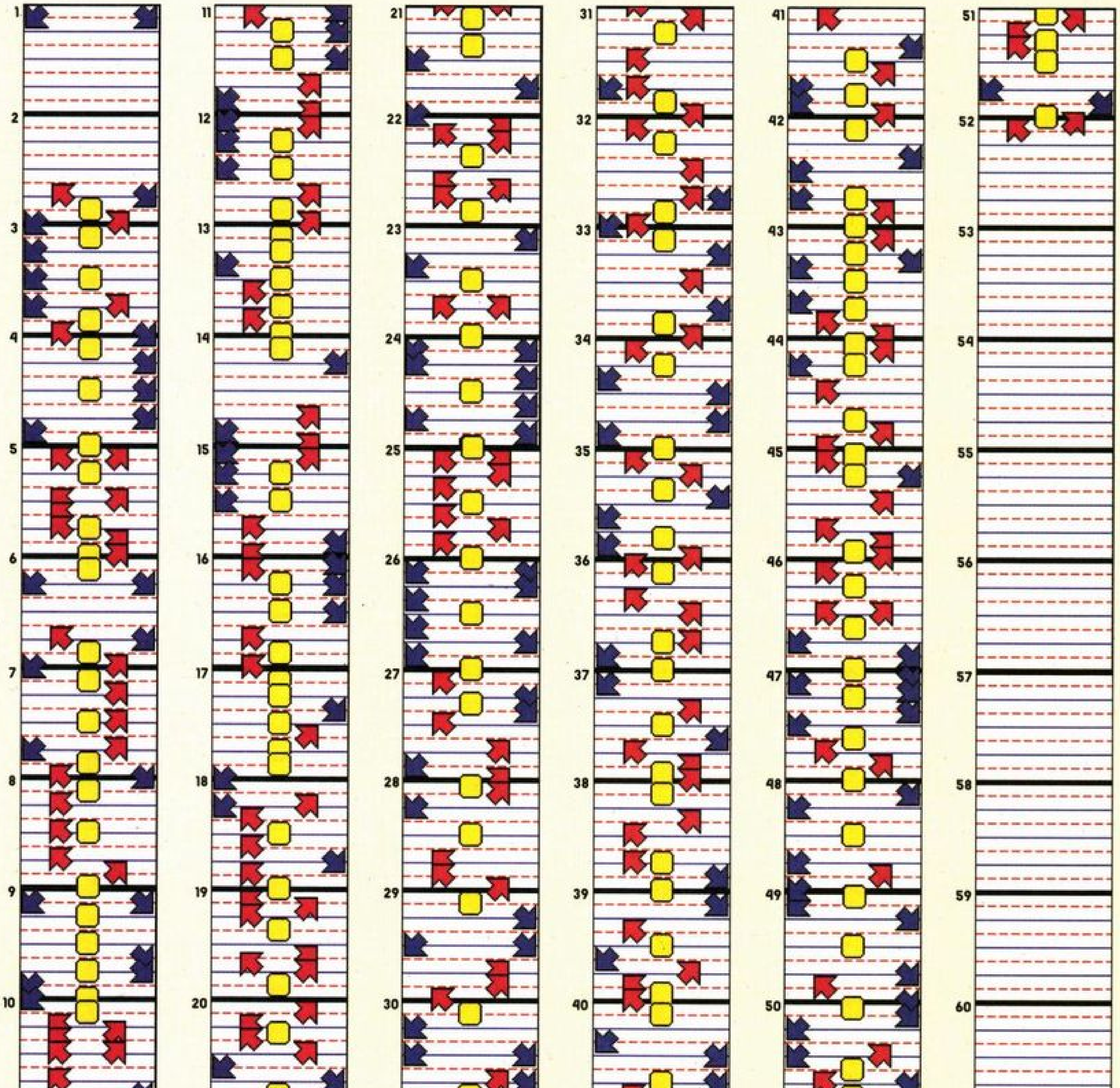








CRAZY



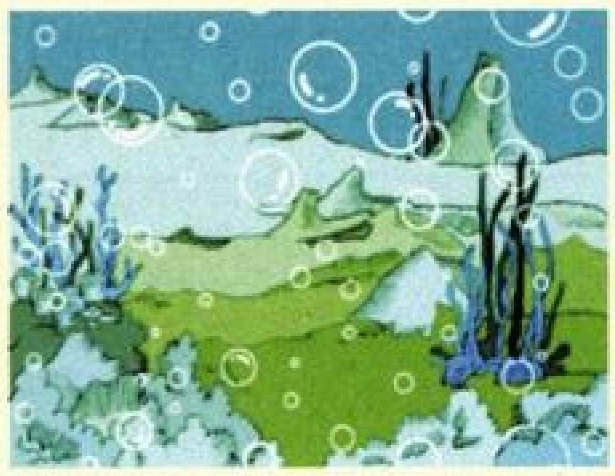
Arcade

올가미

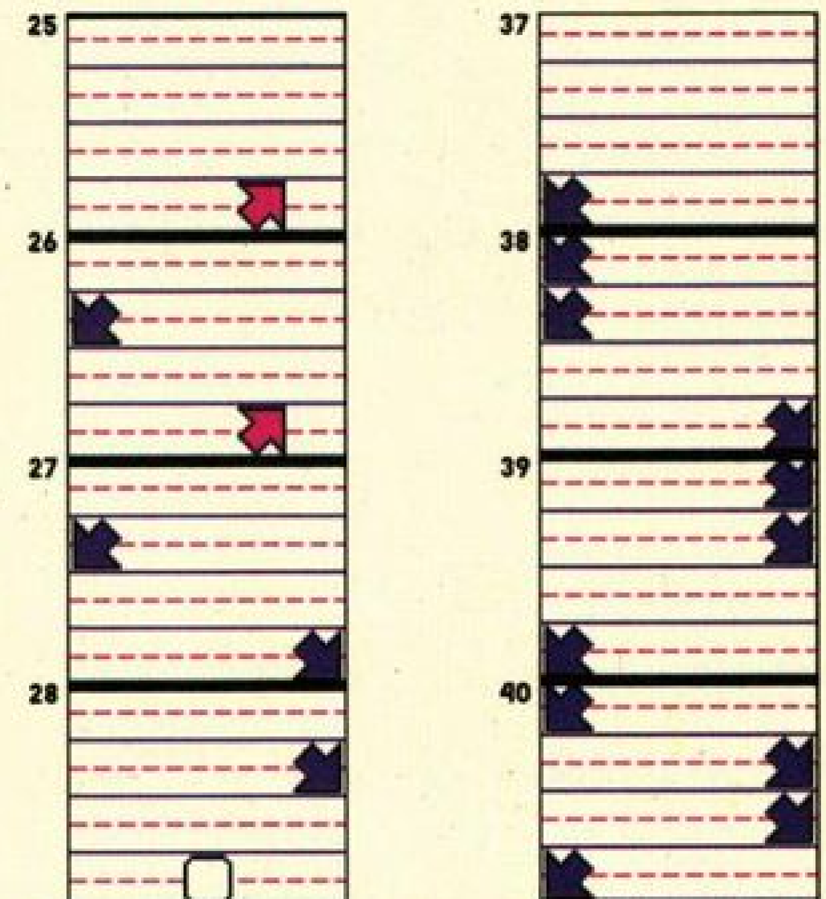


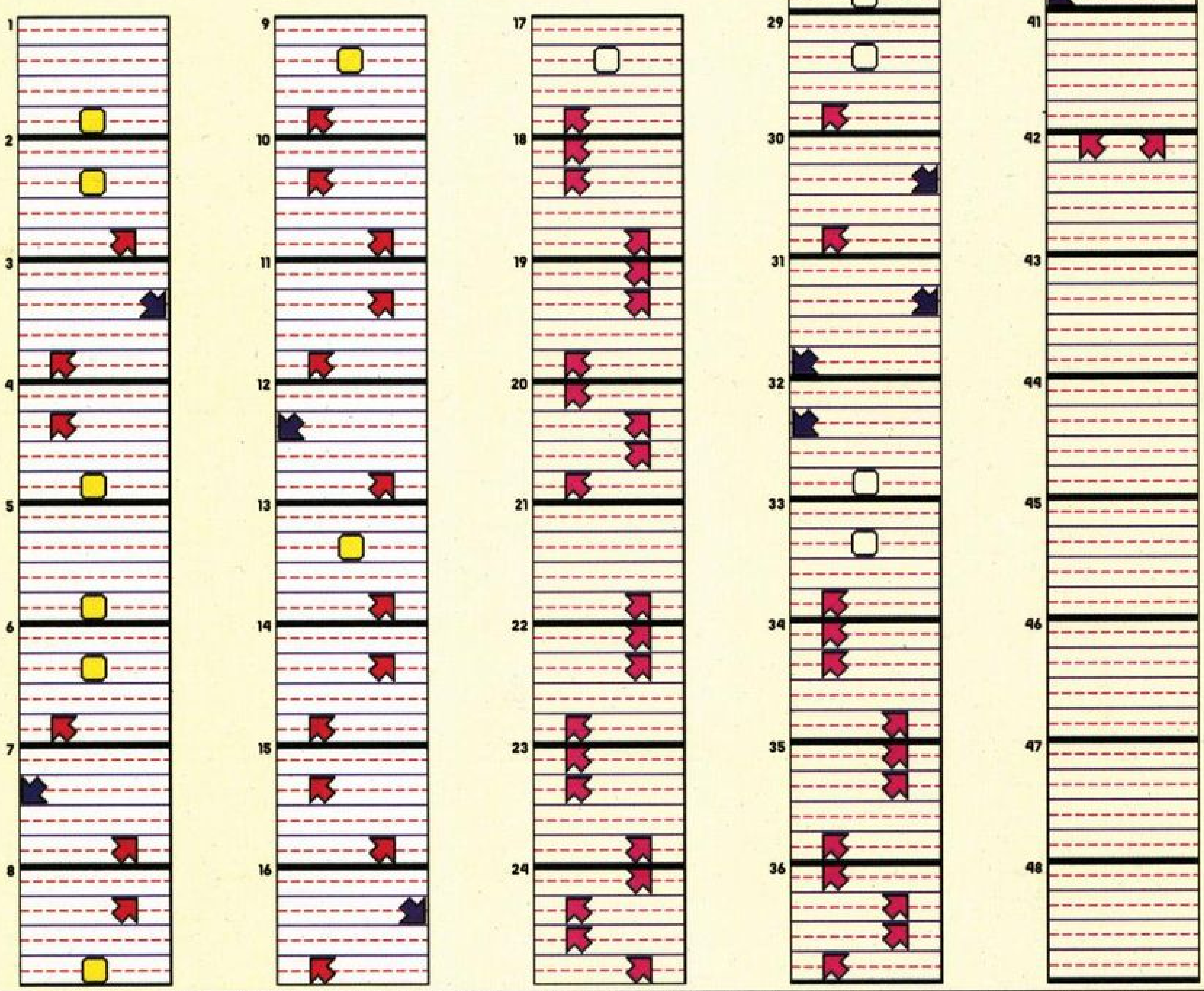
베이비 복스의 귀여운 목소리가 들리는 곡으로, 그다지 어렵지 않은 알맞은 난이도의 곡이다. 전작을 웬만큼 했던 사람은 별다른 연습 없이 쉽게 클리어 할 수 있을 듯.

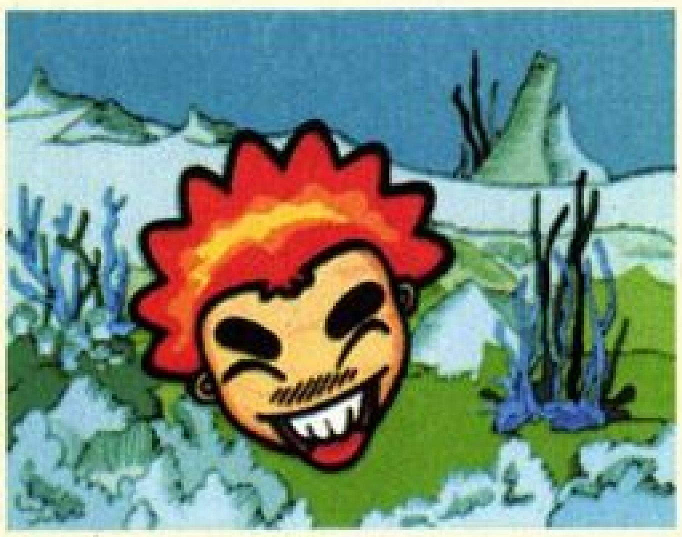




NORMAL





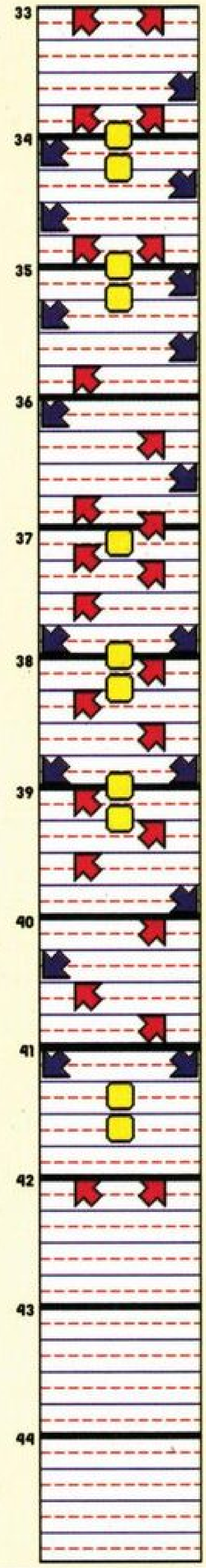


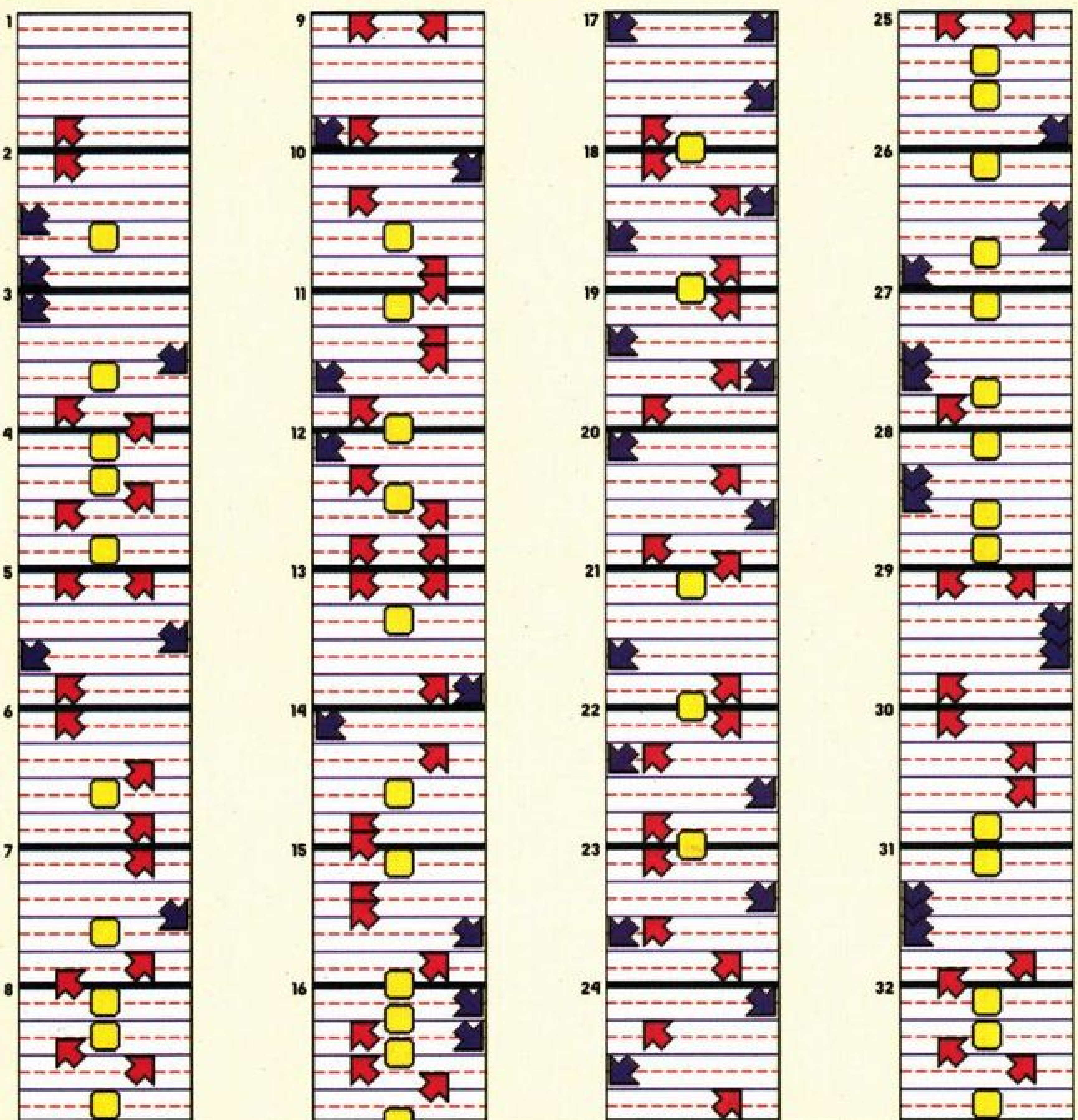




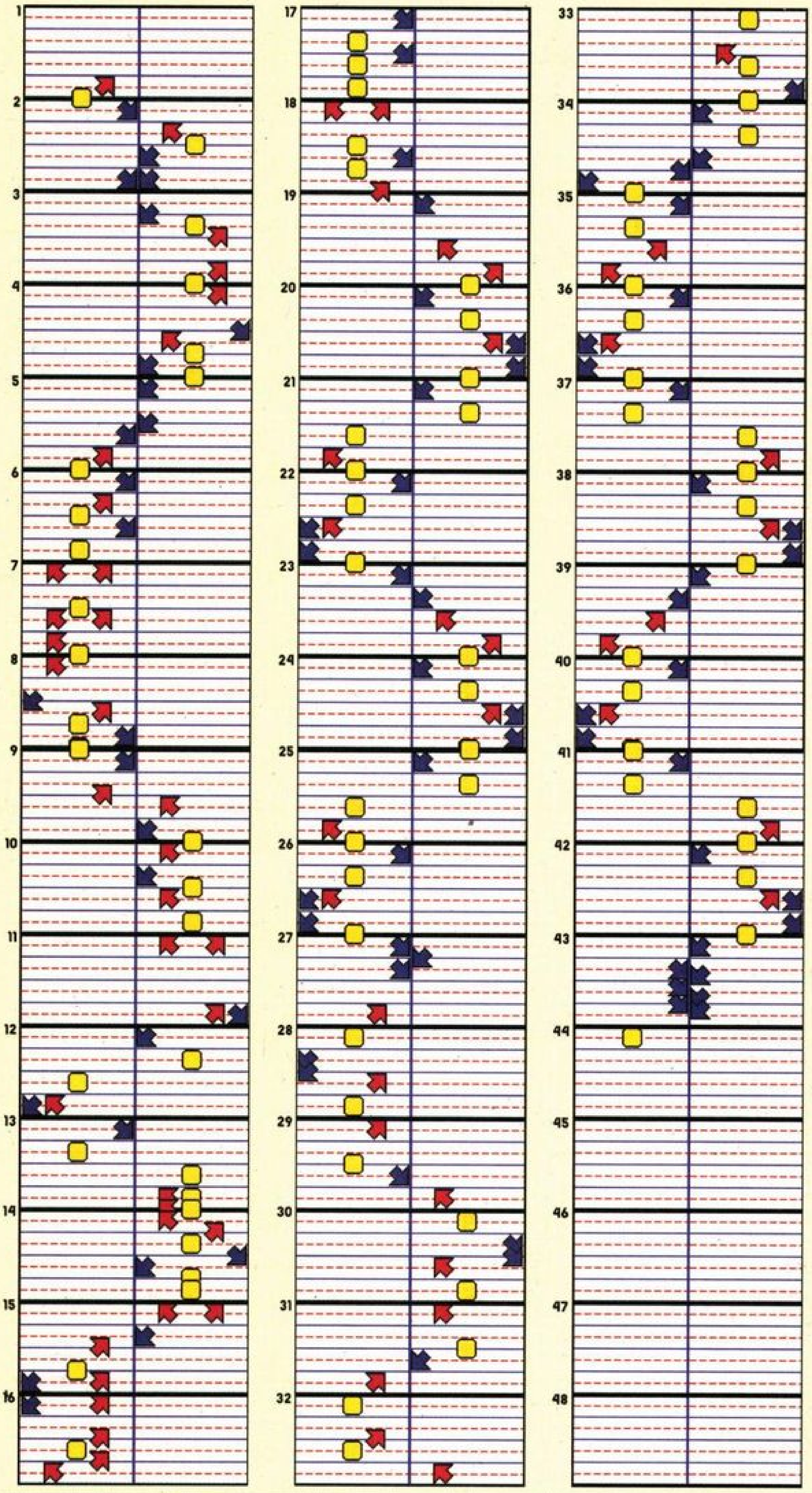


HARD




1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31 32
33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44

Arcade


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48

DOUBLE

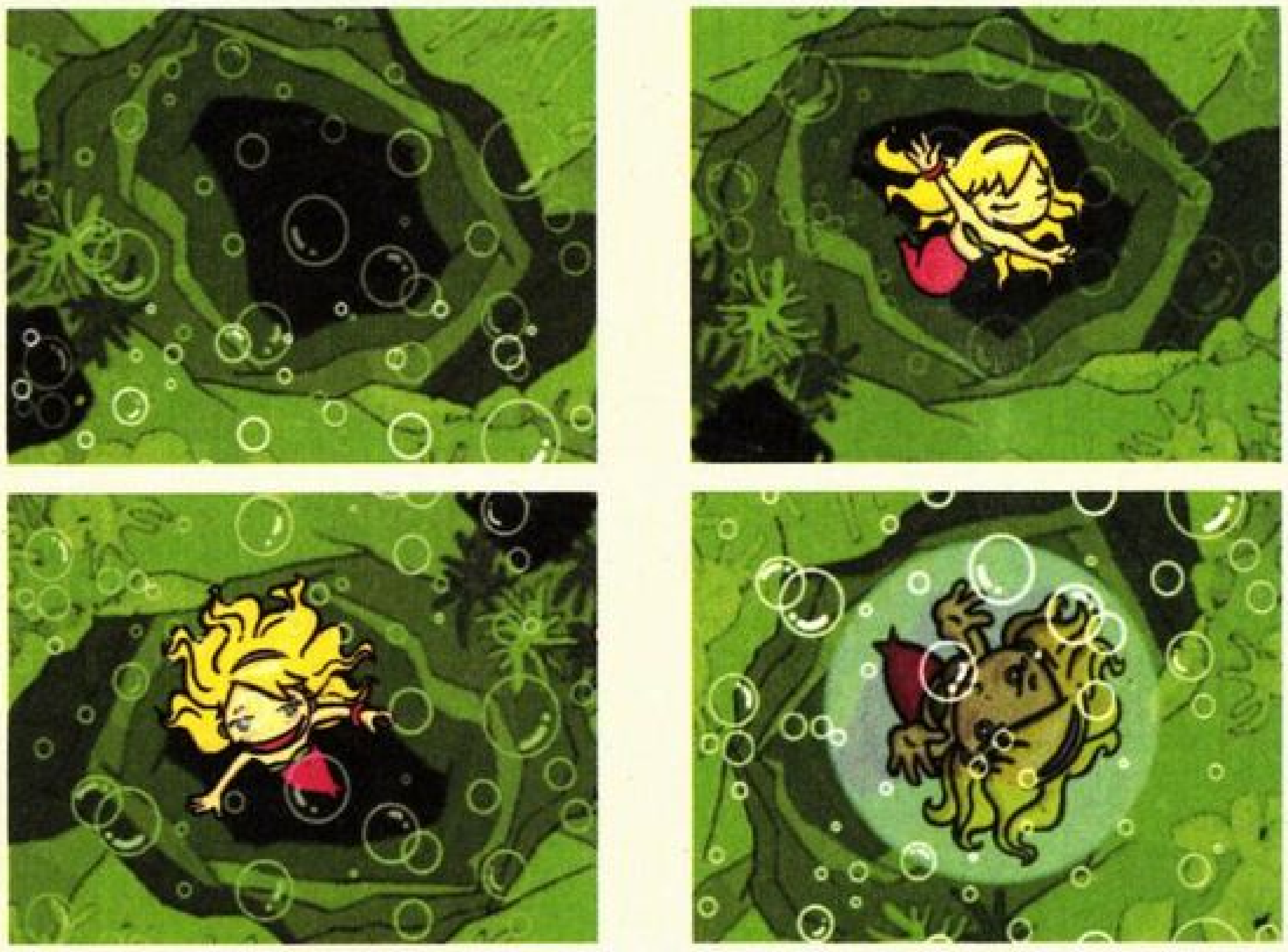

BANG
BANG





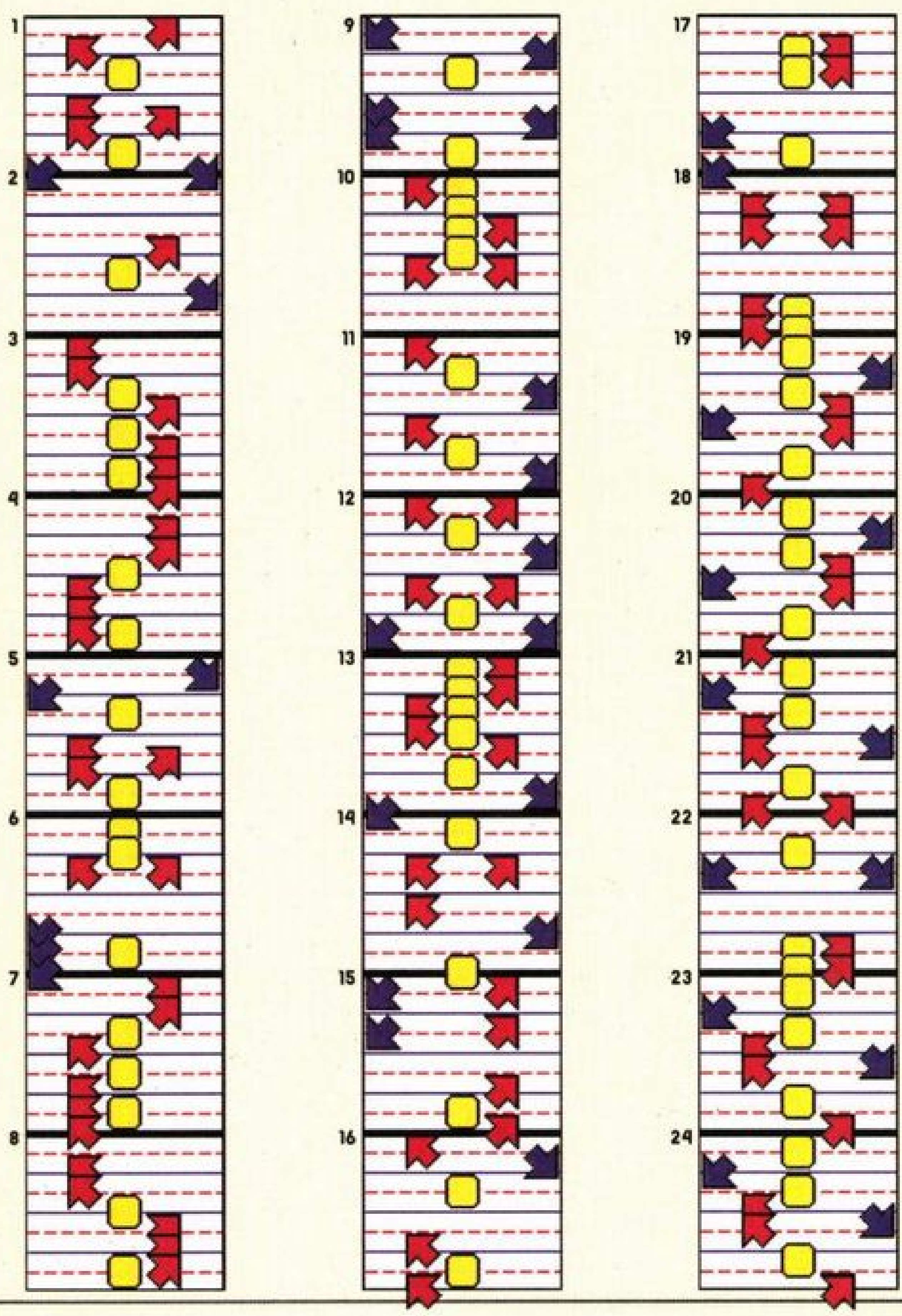


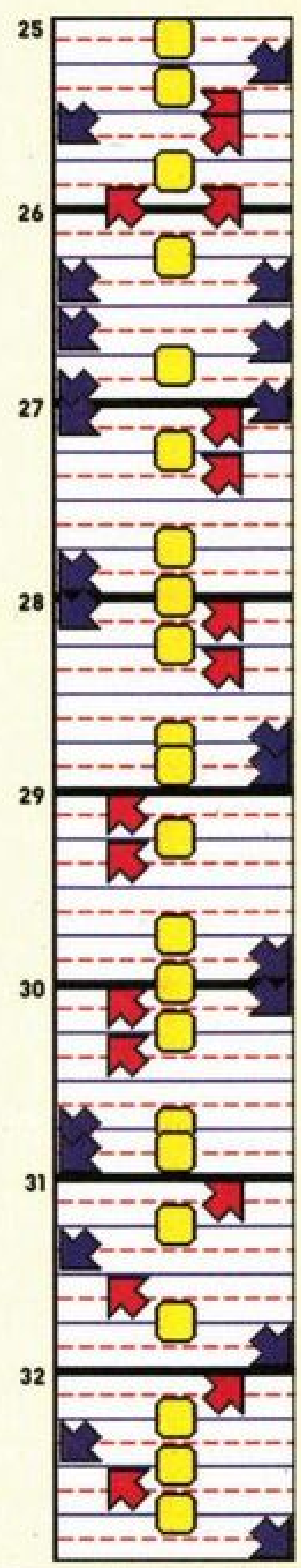


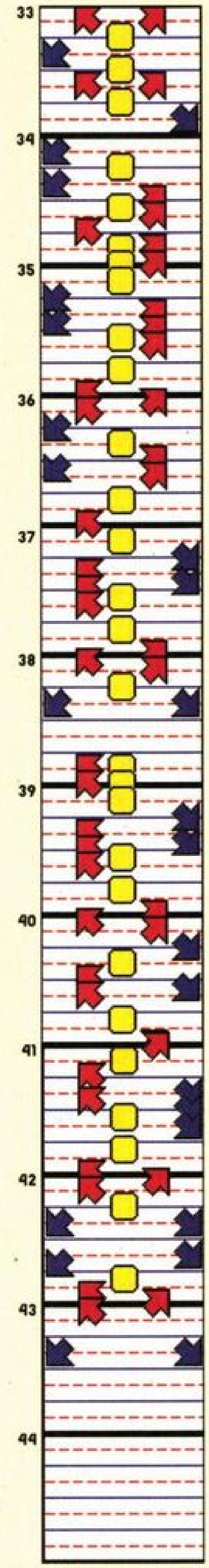


CRAZY

Arcade





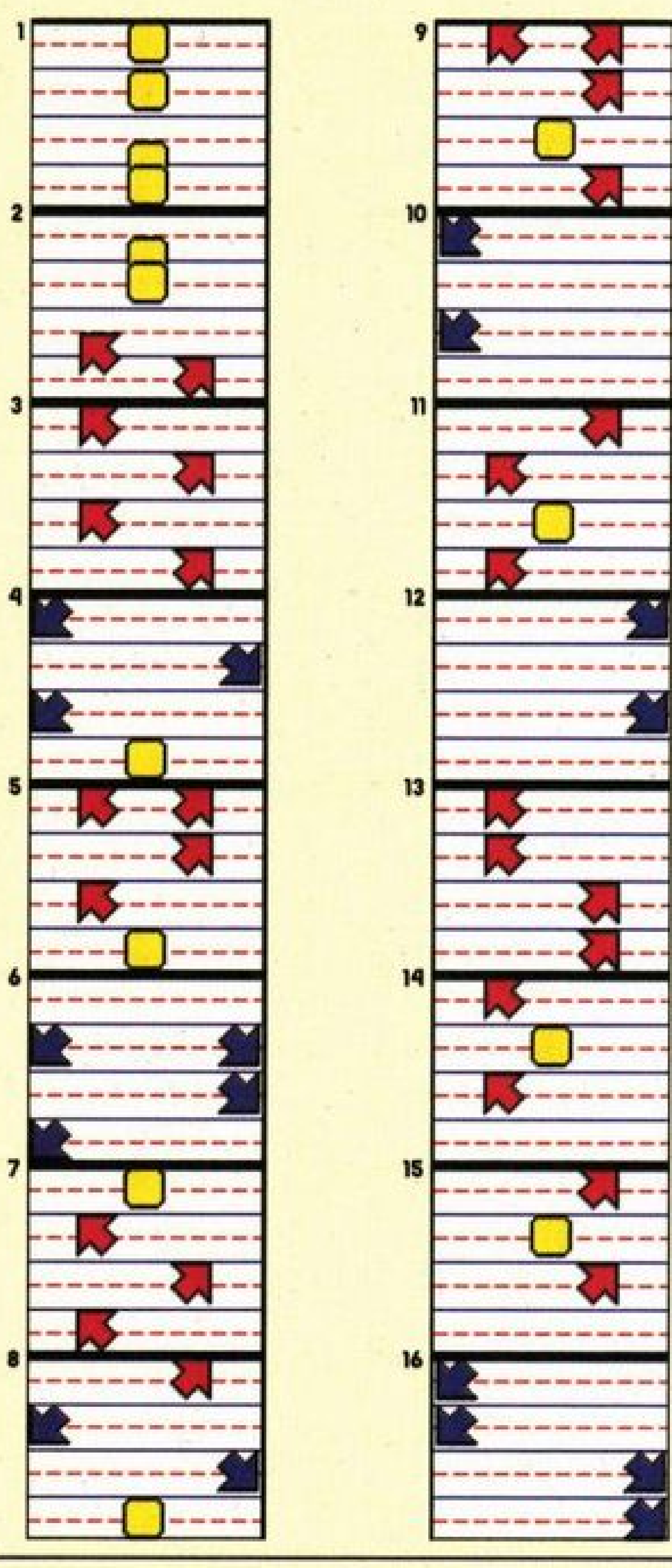
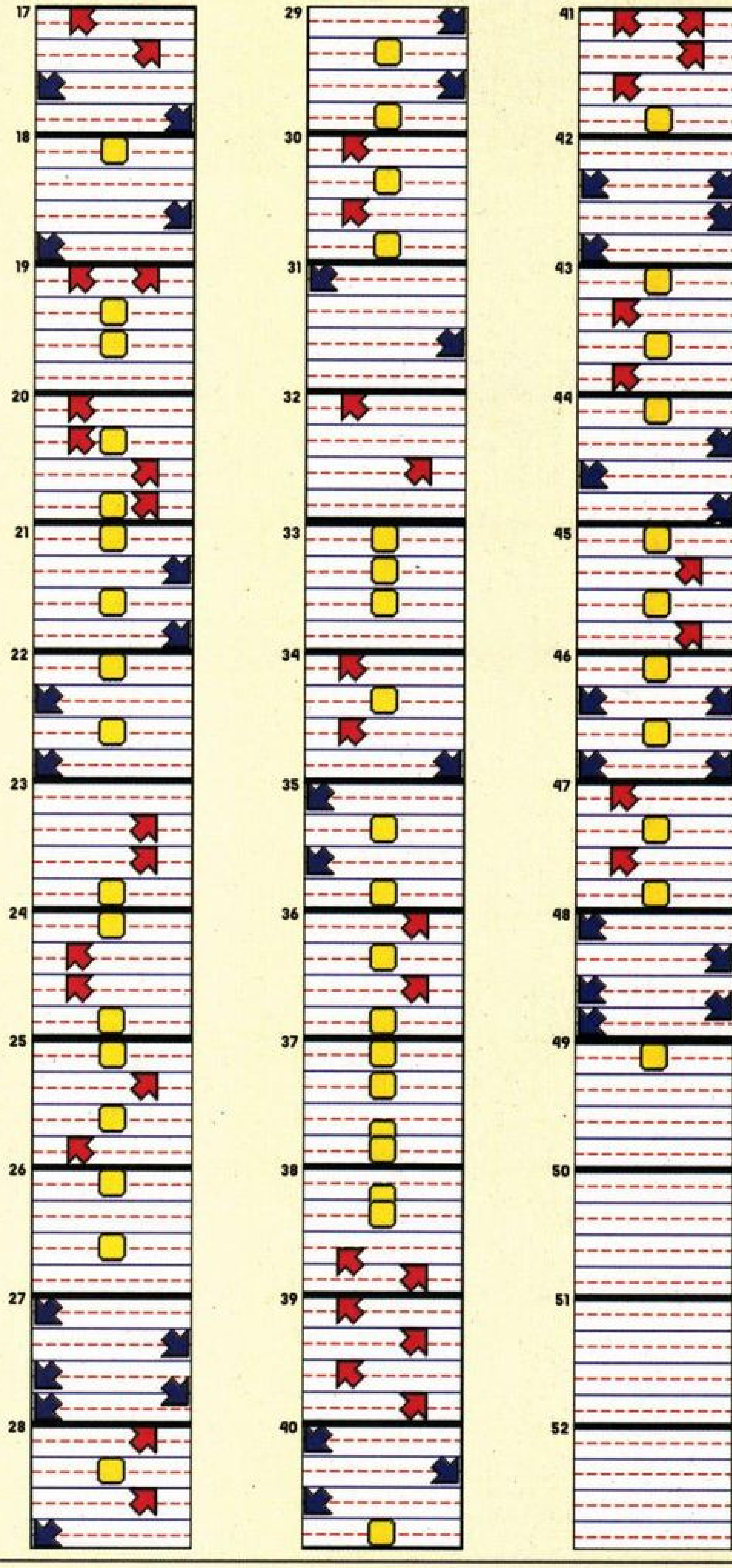


Disco Bus



김현정의 신나는 댄스곡. 곡의 빠르기는 그다지 부담스럽지 않지만, 반박 연타 후 두개 동시 밟기가 자주 등장한다는 사실을 염두에 두고 플레이하도록 하자.

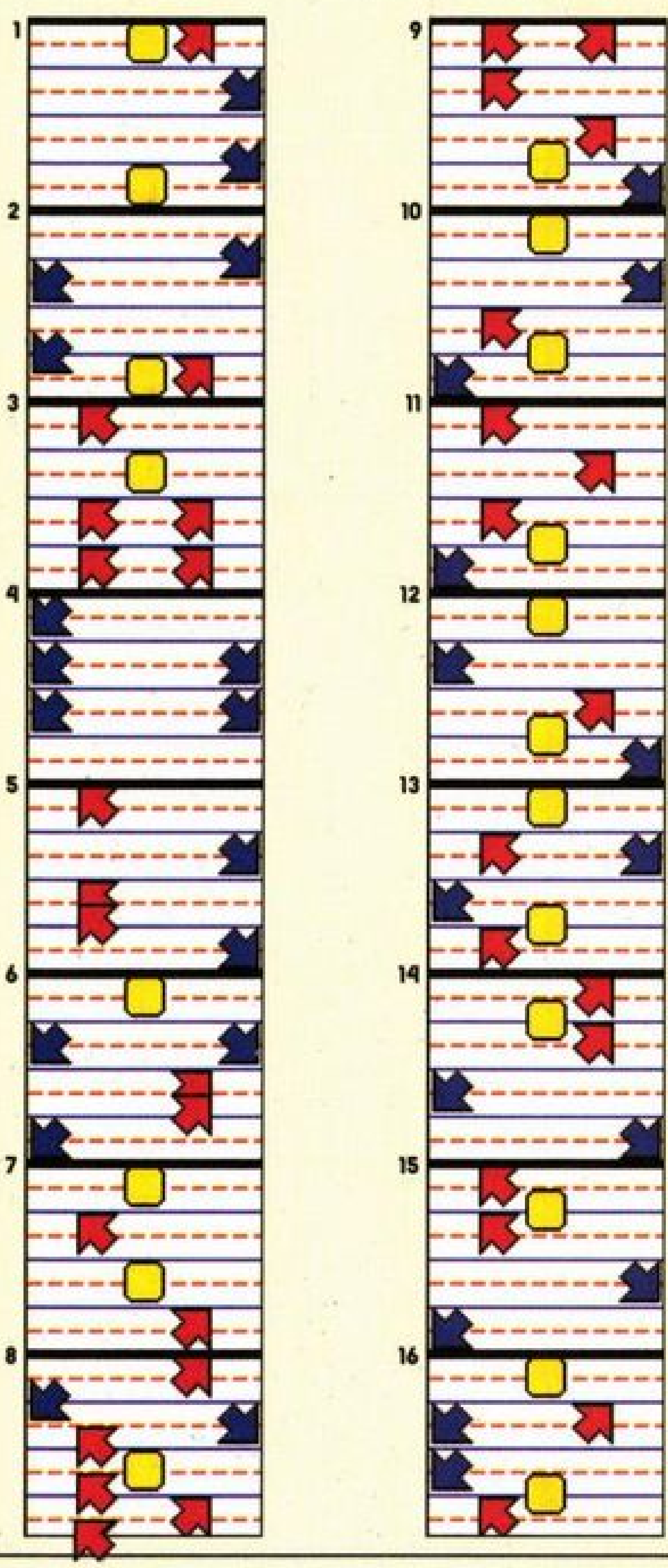
NORMAL

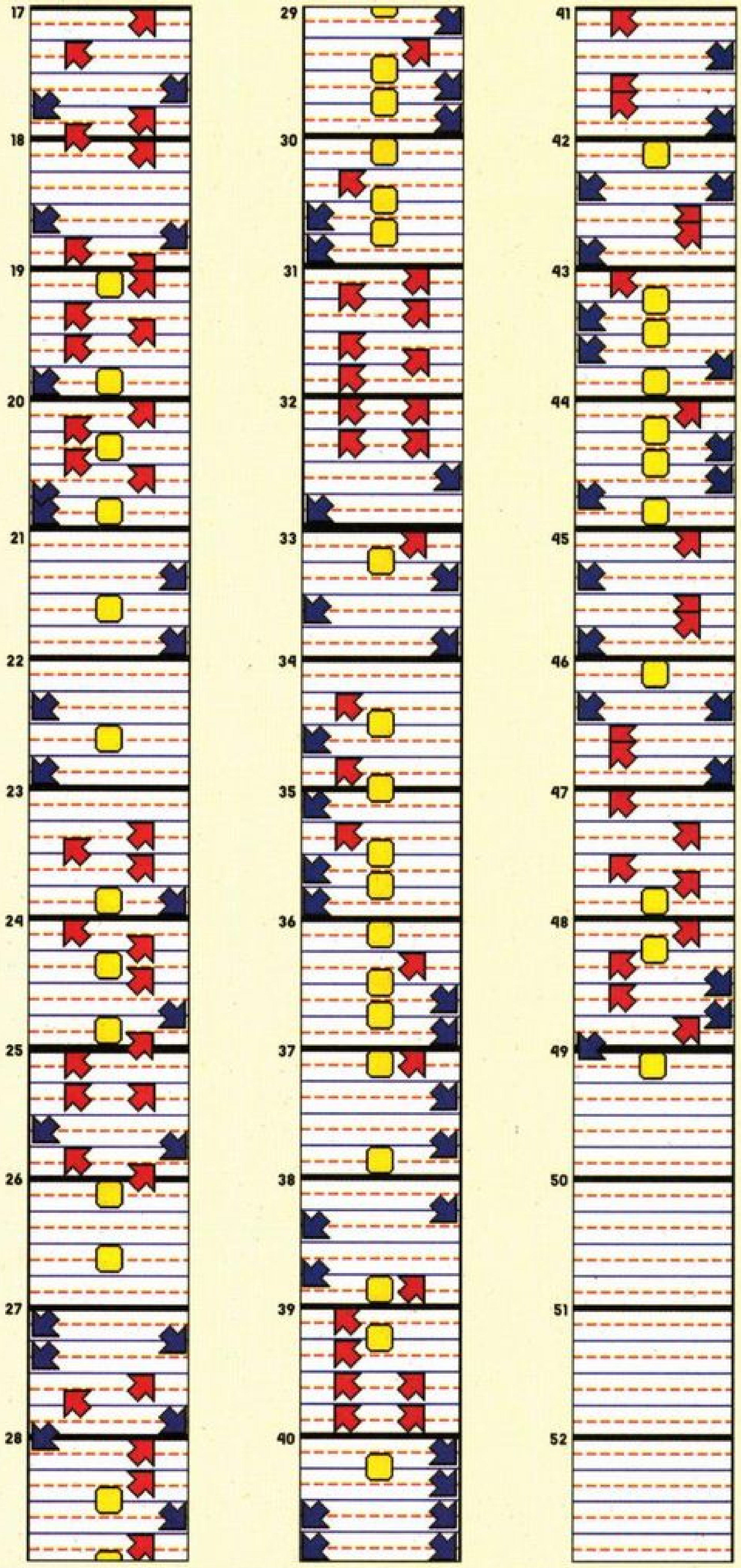







HARD



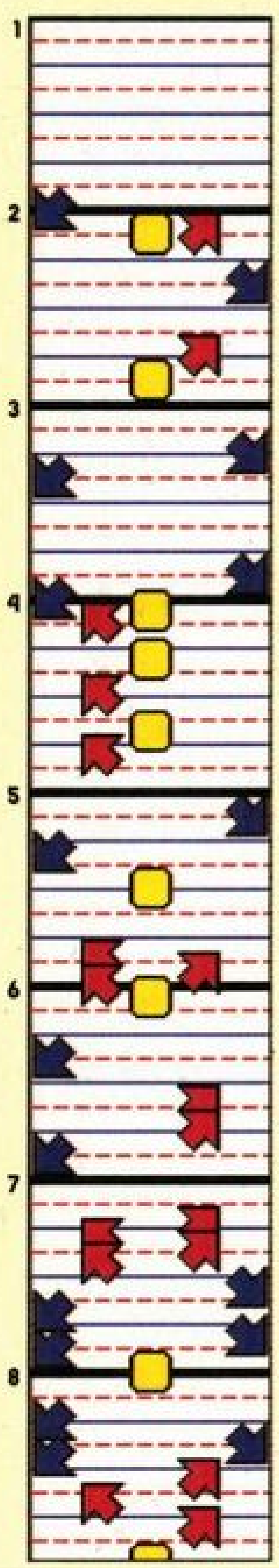


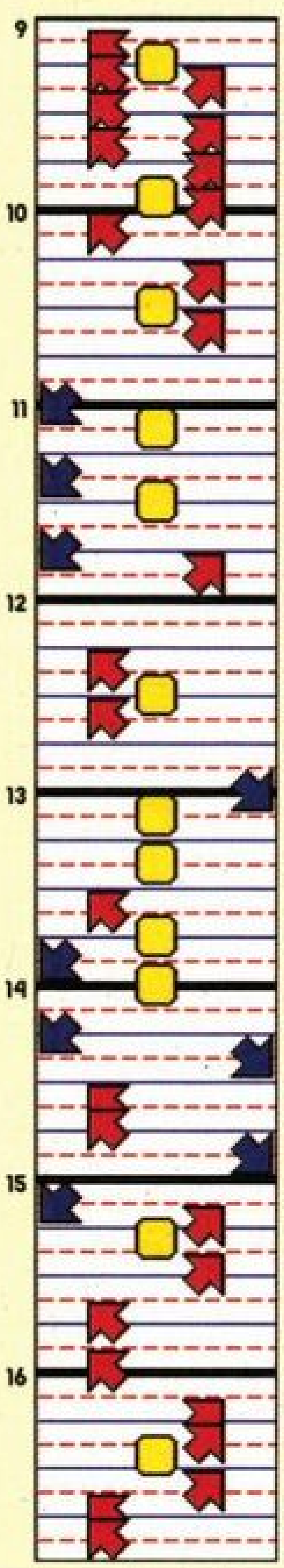
Arcade

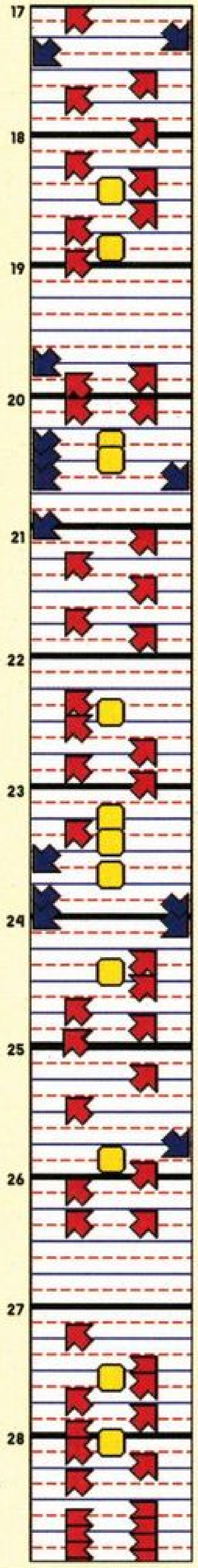


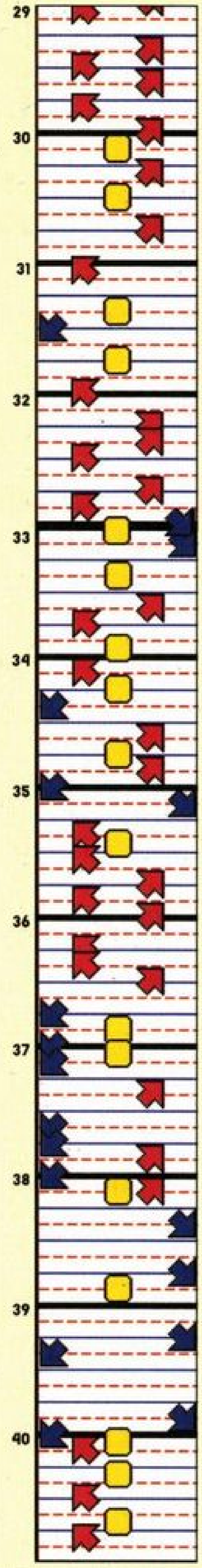


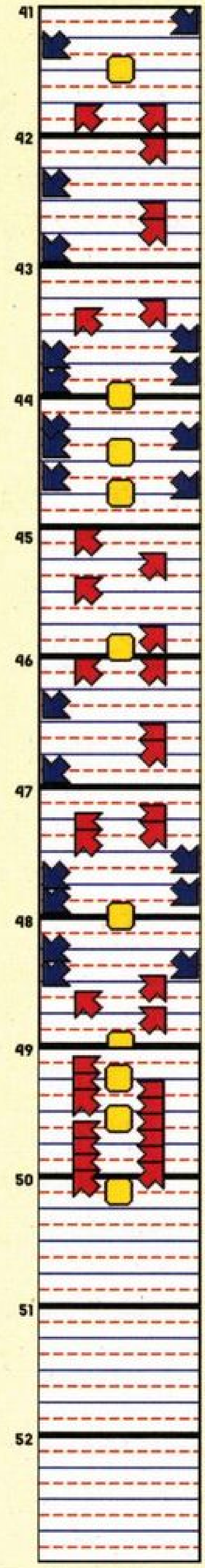
CRAZY



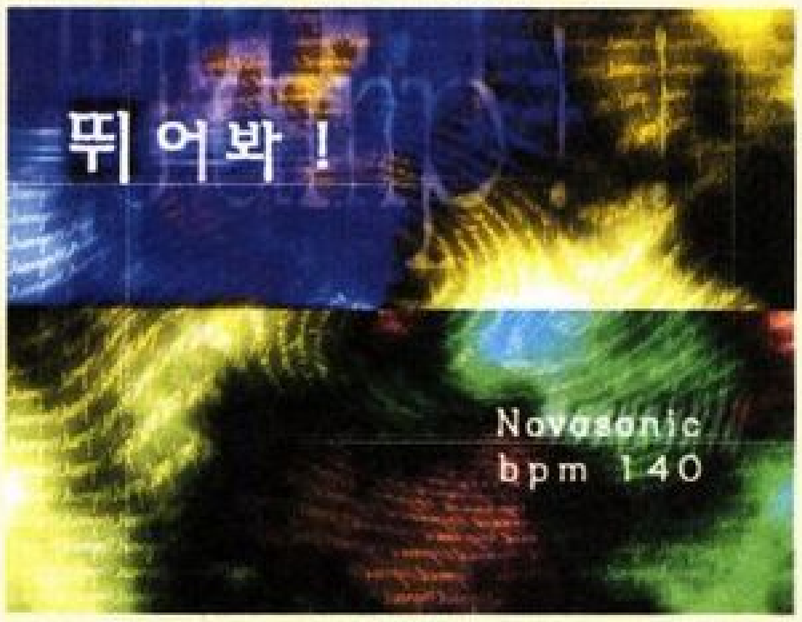








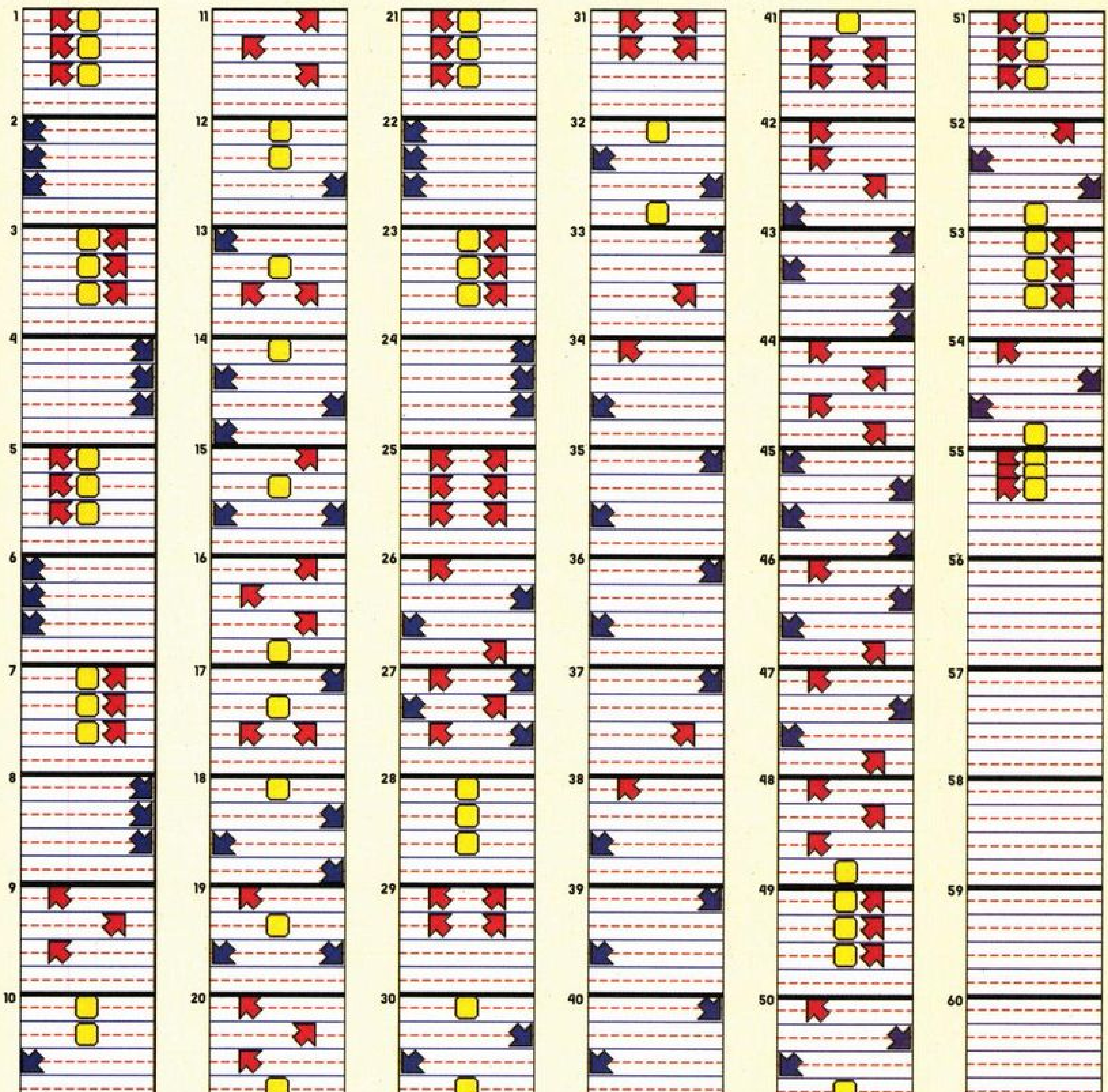
뛰어봐



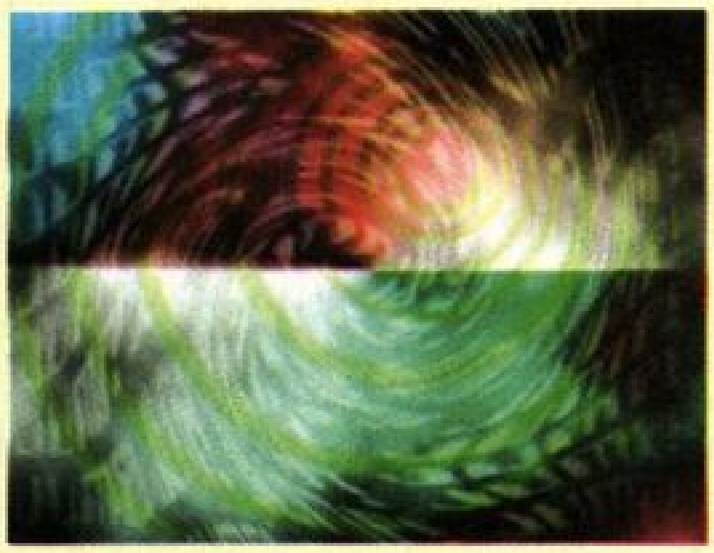
펌피럽으로 인해 일약 스타덤에 오른 그룹, 노바소닉의 신곡이다. 전작에 등장했던 또 다른 진심처럼 광란의 분위기는 아니지만 충분히 신나게 될 수 있다. 동시 밟기 후 이어지는 반박 연타를 주의하자.

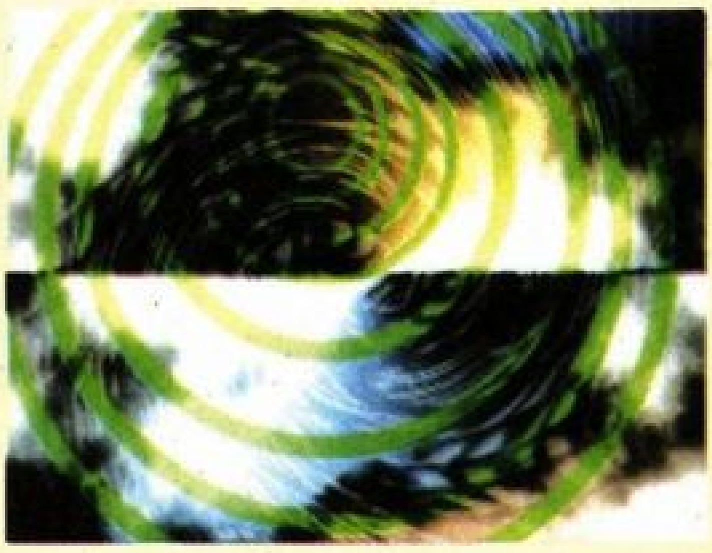


NORMAL



Arcade



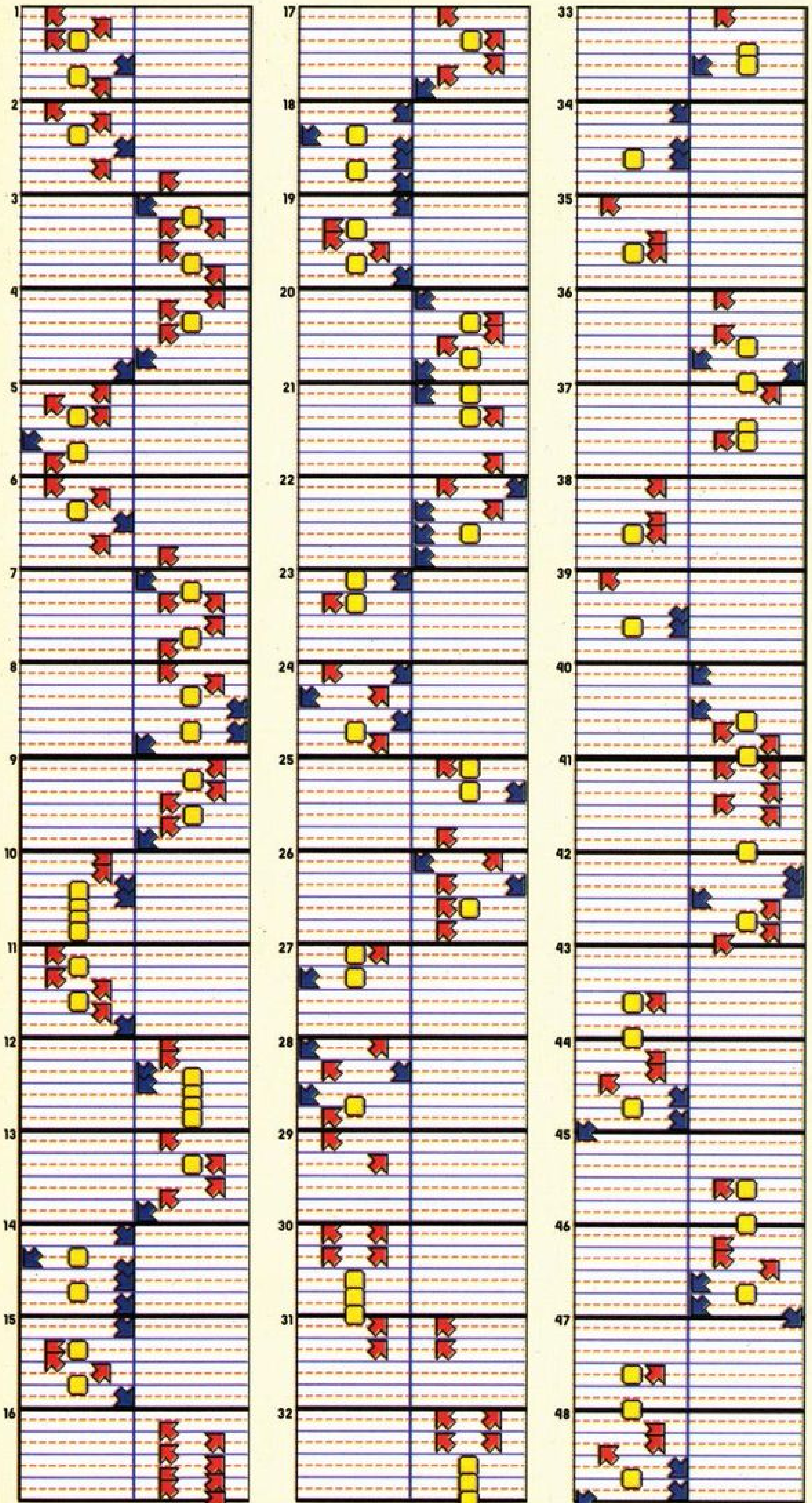




HARD

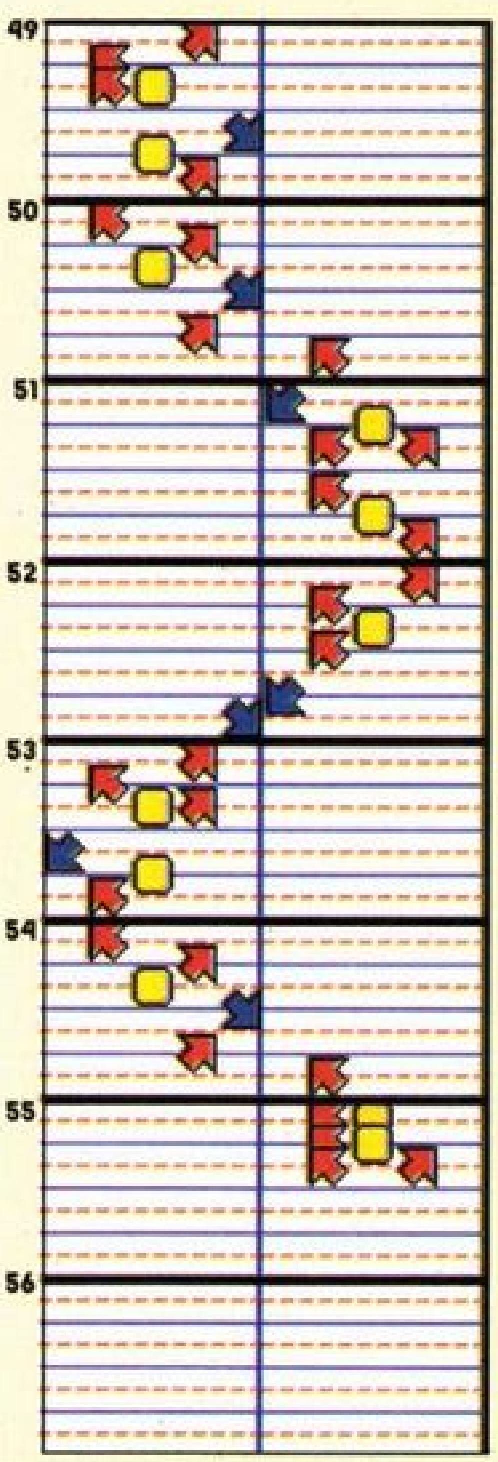

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60

DOUBLE



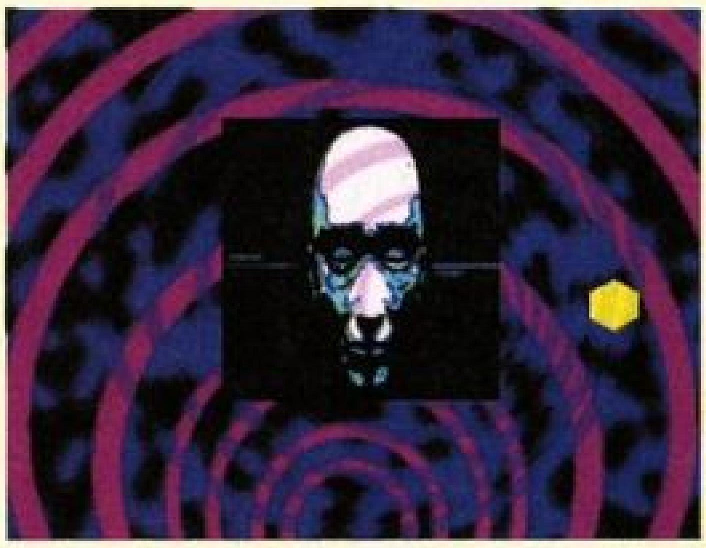


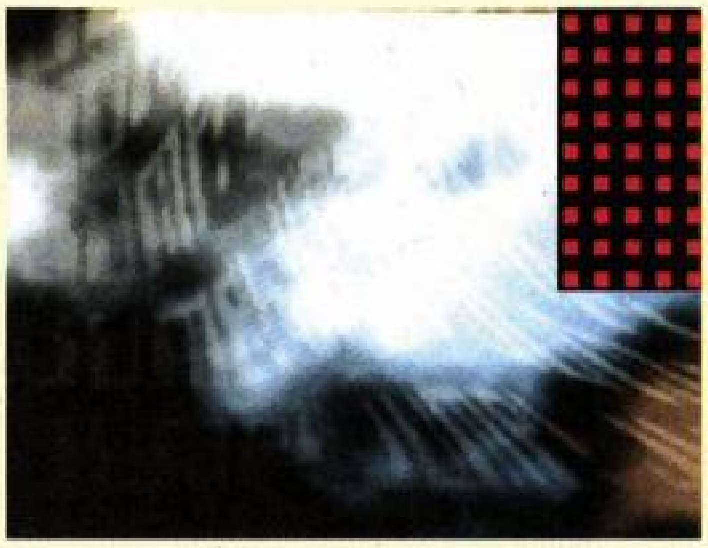




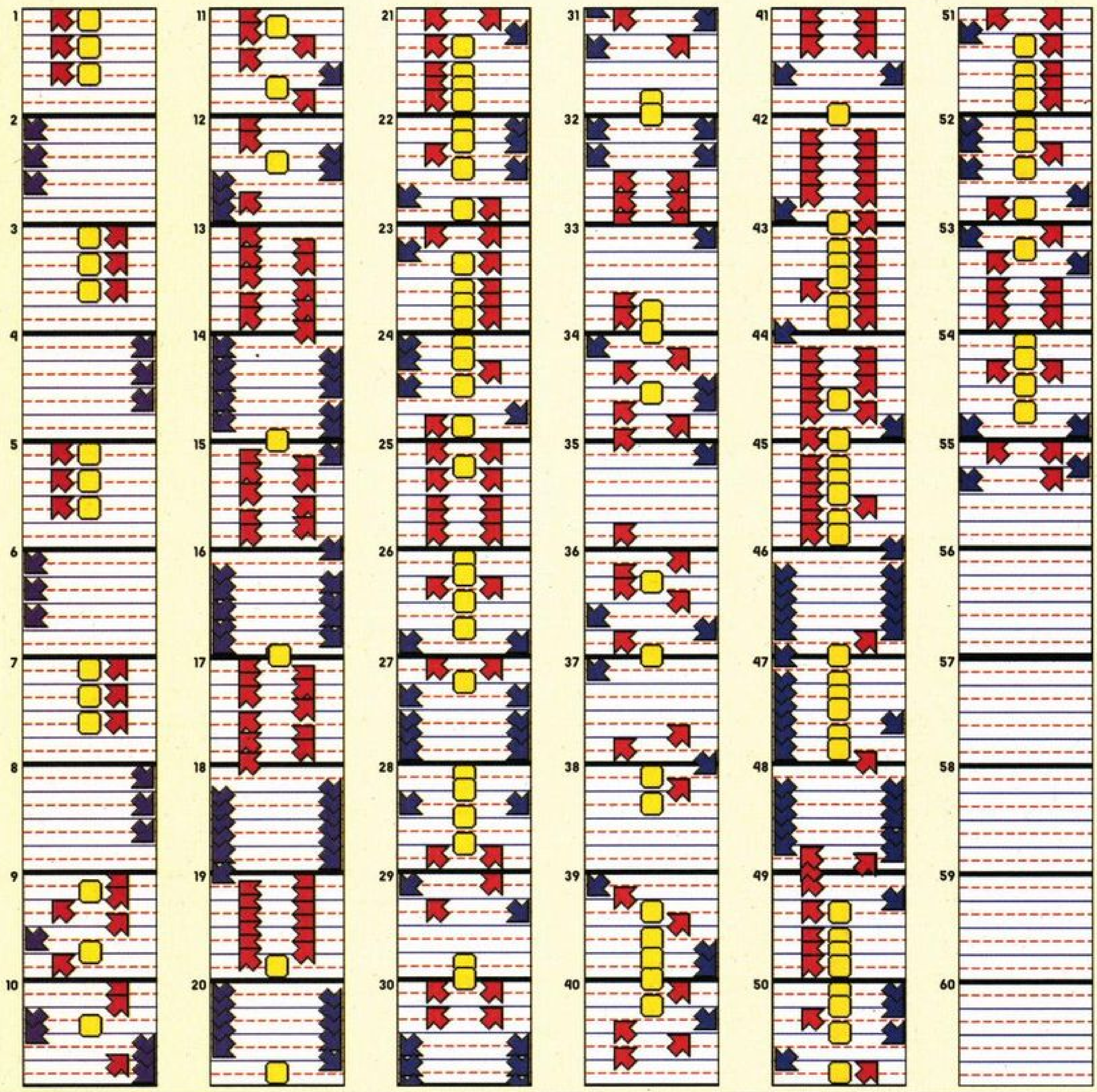
Arcade







CRAZY

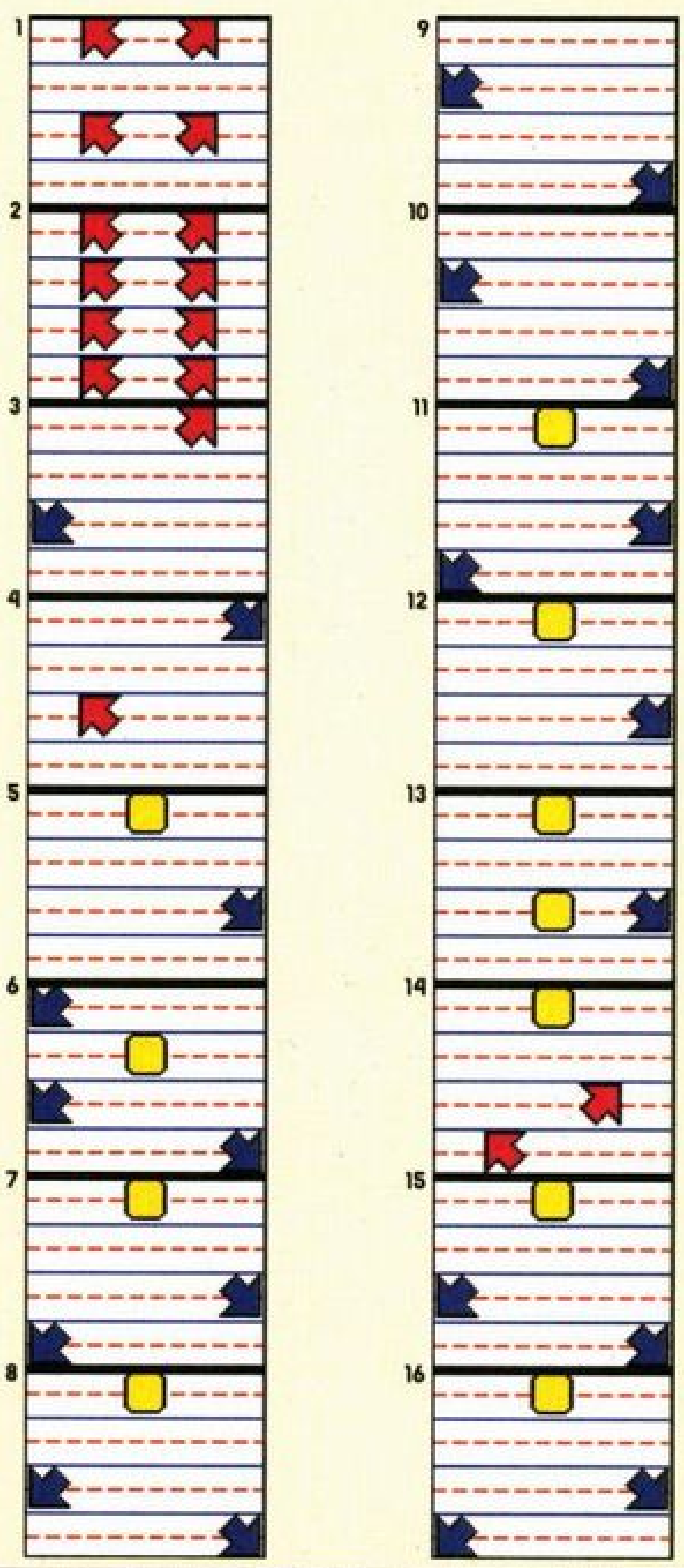

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50
51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

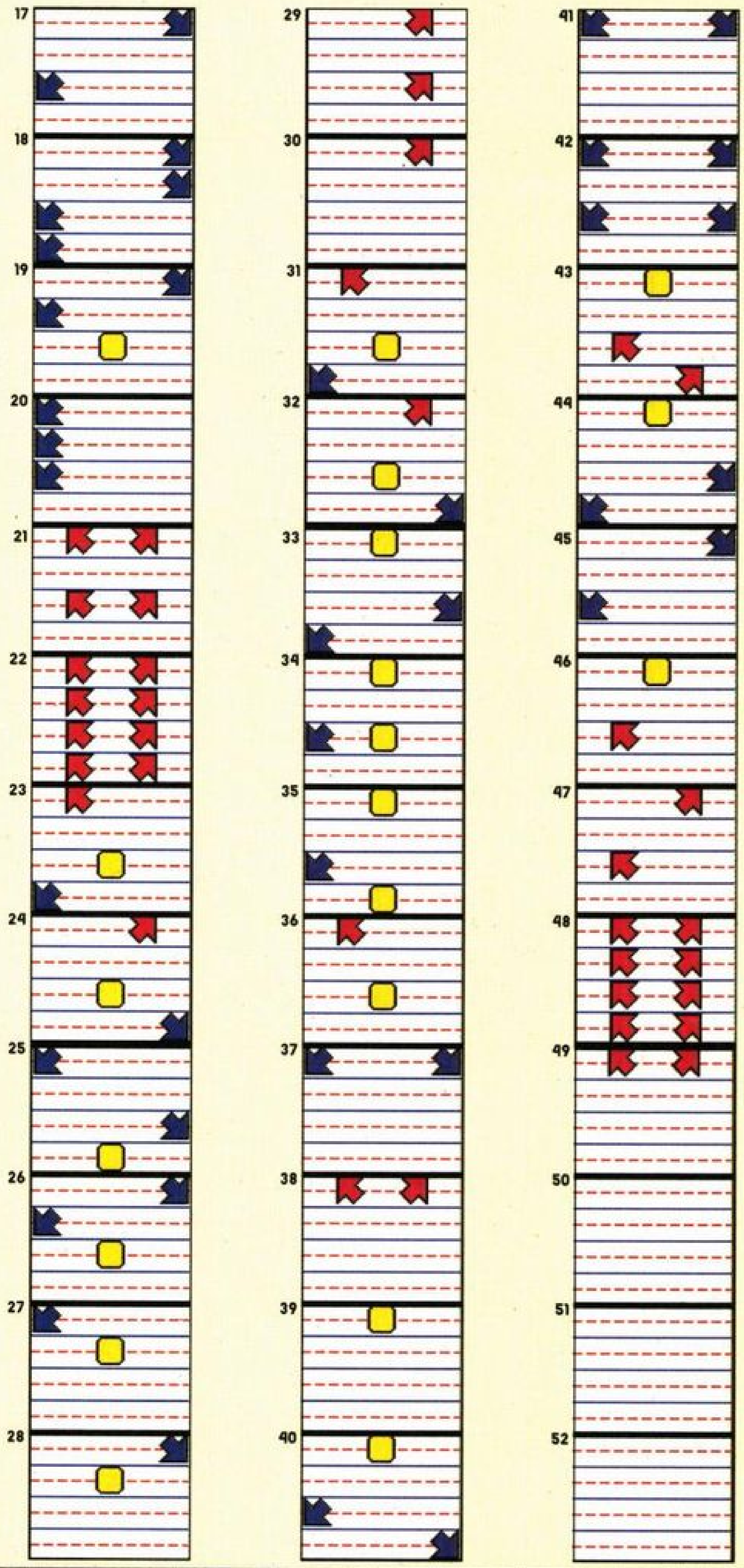
Run to you



DJ DOC의 댄스 곡. 여 중, 고생 게이머들의 인기를 누리는 곡 중 하나로 난이도는 상당히 낮은 편. 하드 모드를 처음 하는 사람은 이 곡으로 시작해도 부담이 없다.

NORMAL



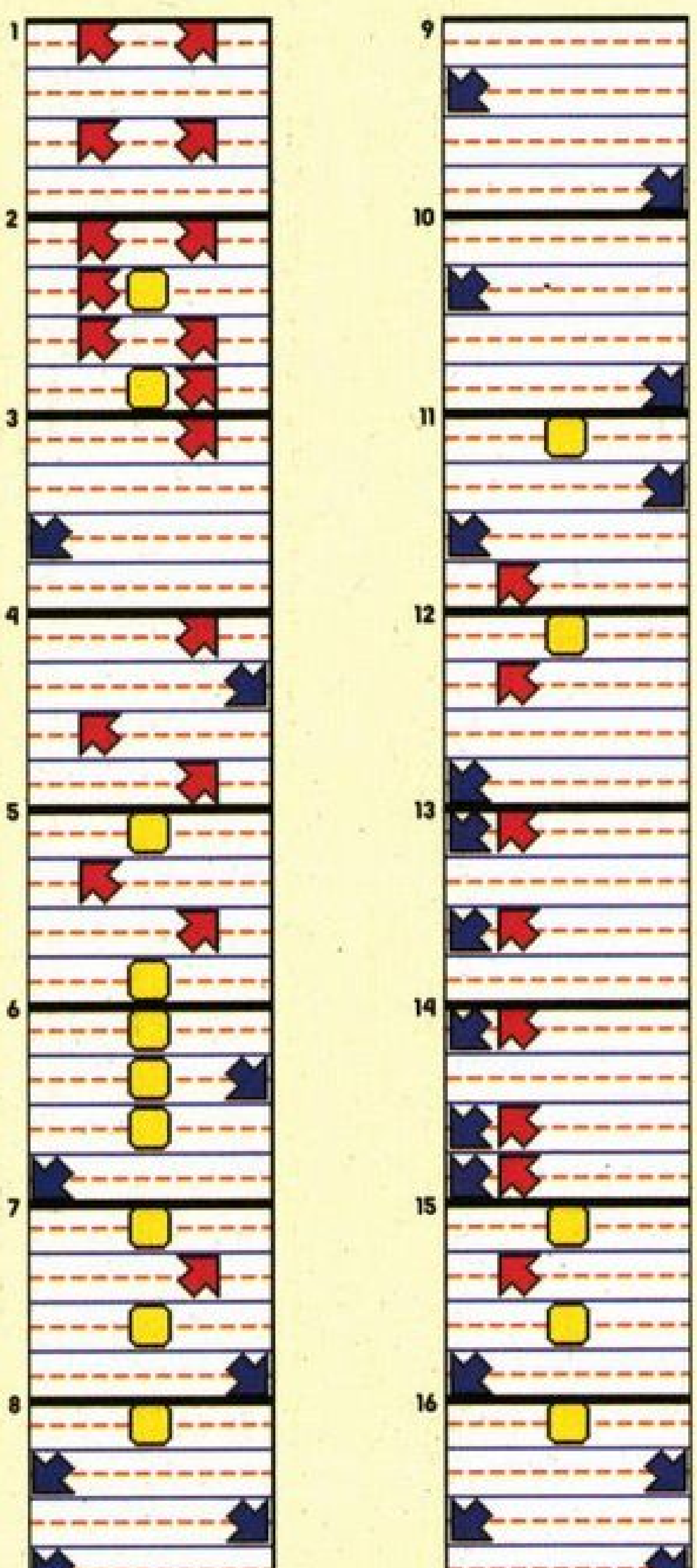


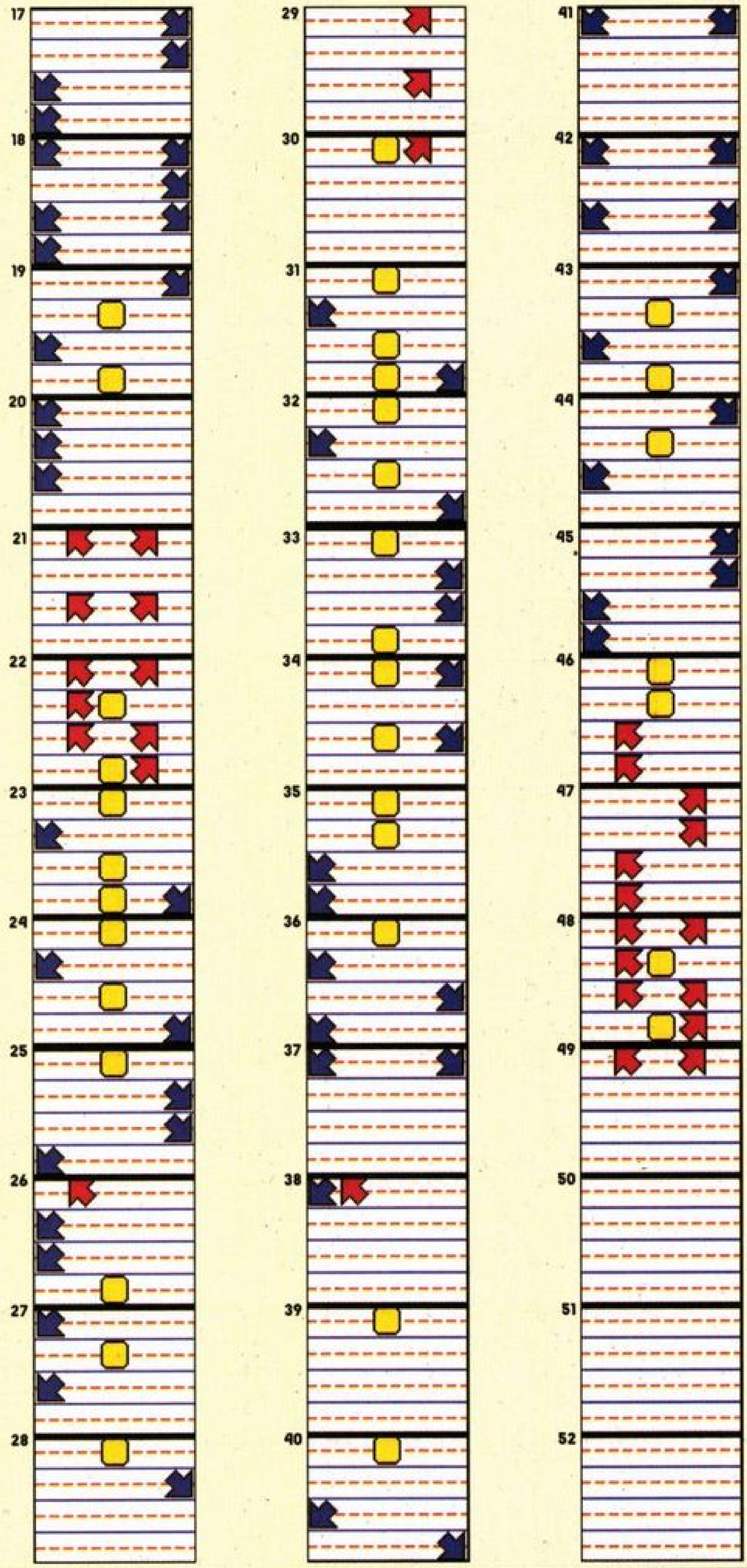
Arcade

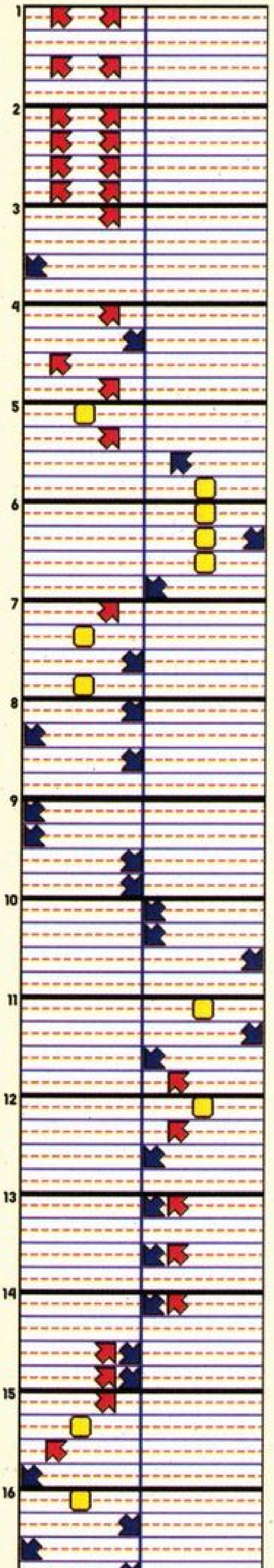


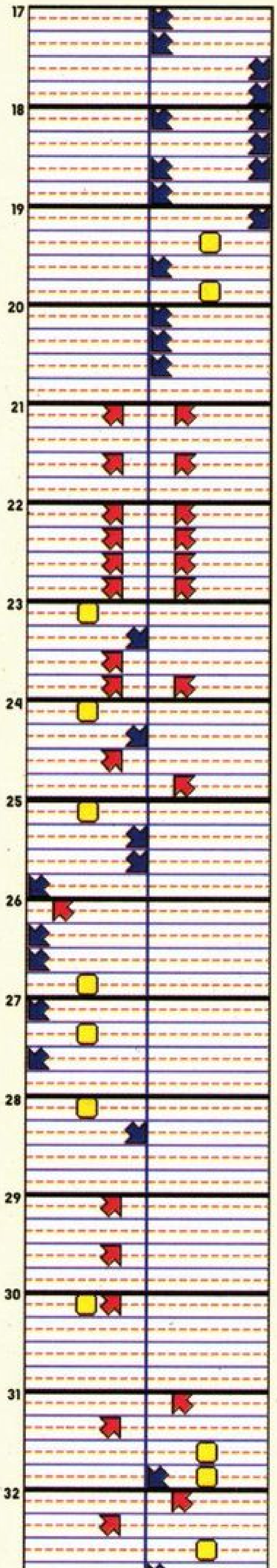


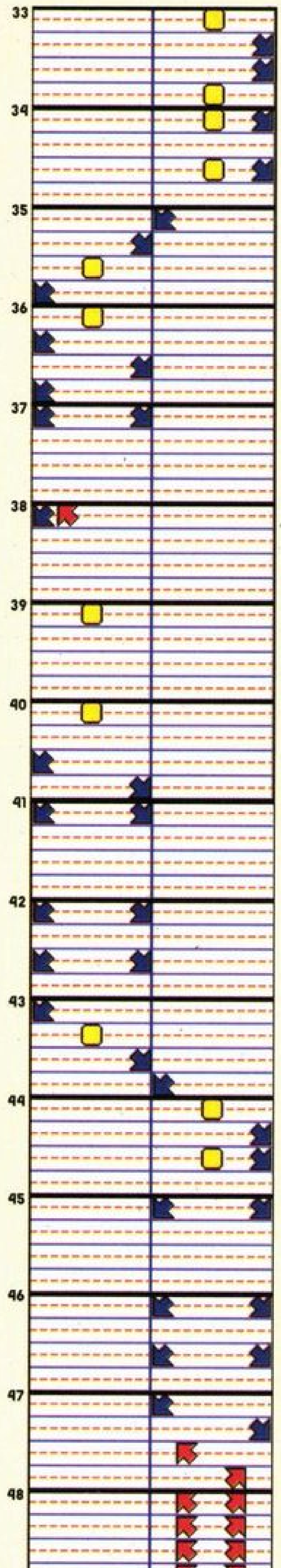
HARD


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16


17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52





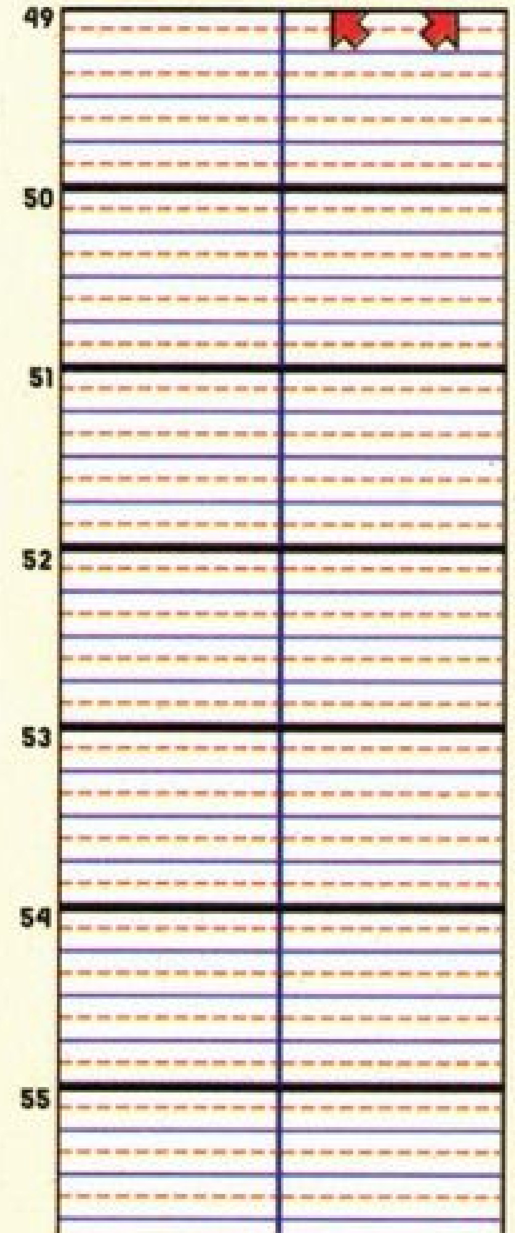


DOUBLE







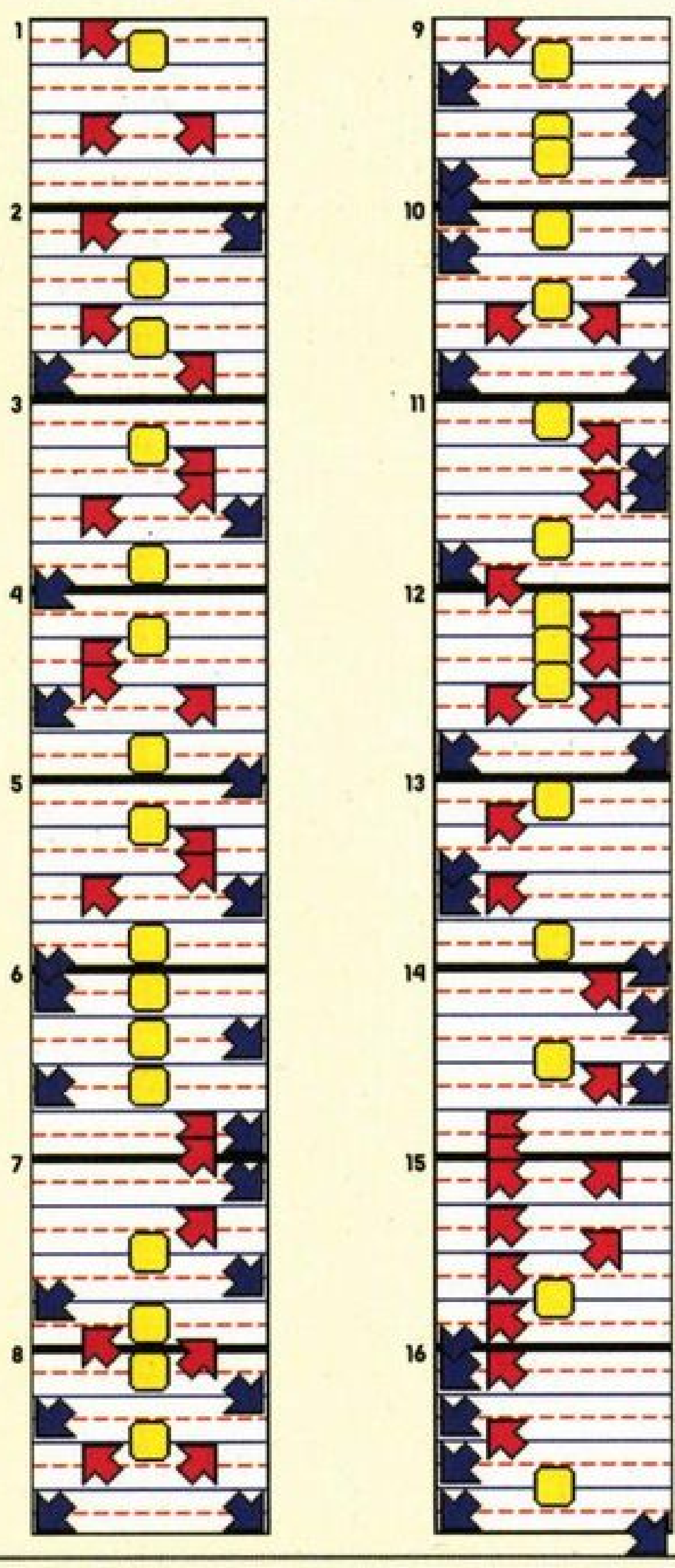


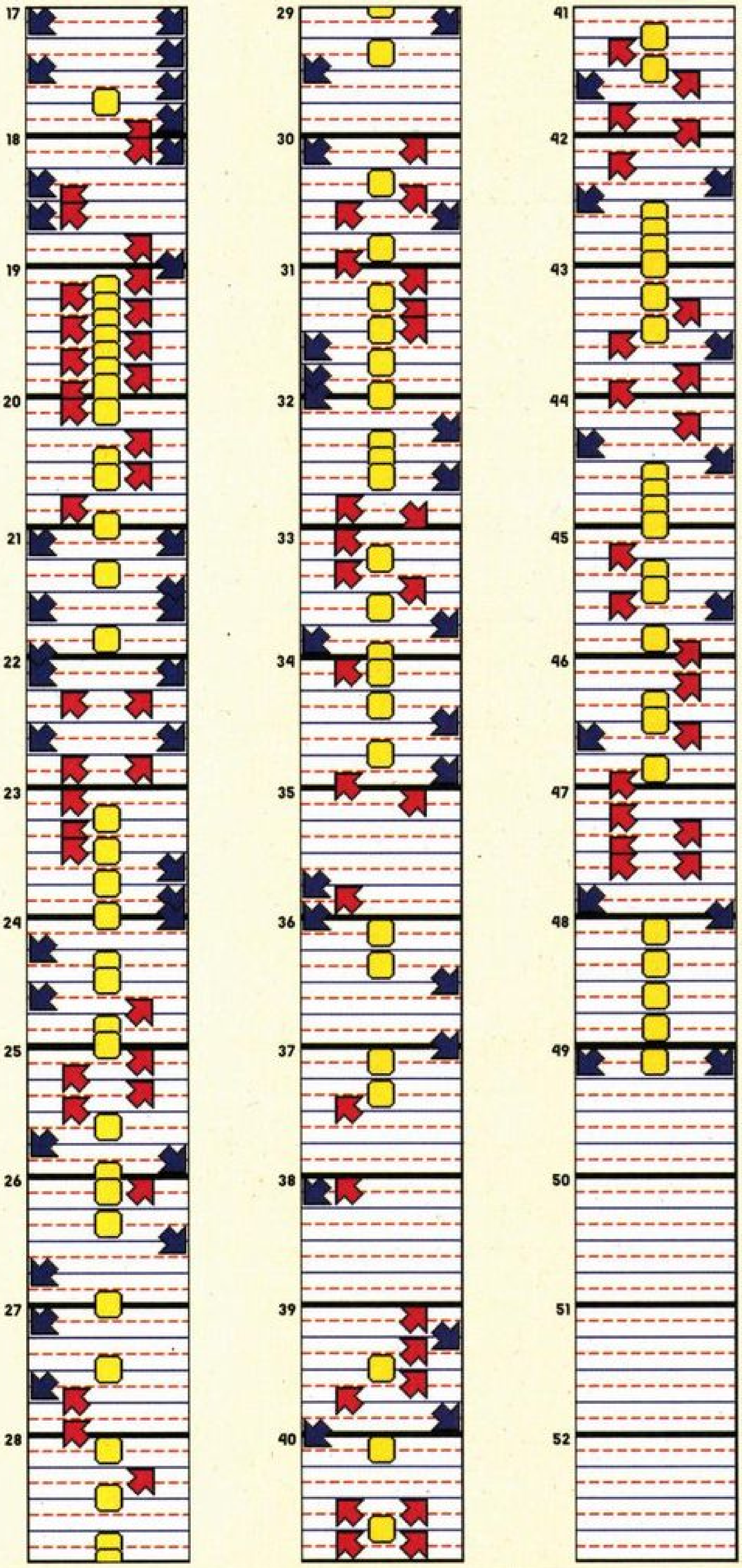
Arcade





CRAZY

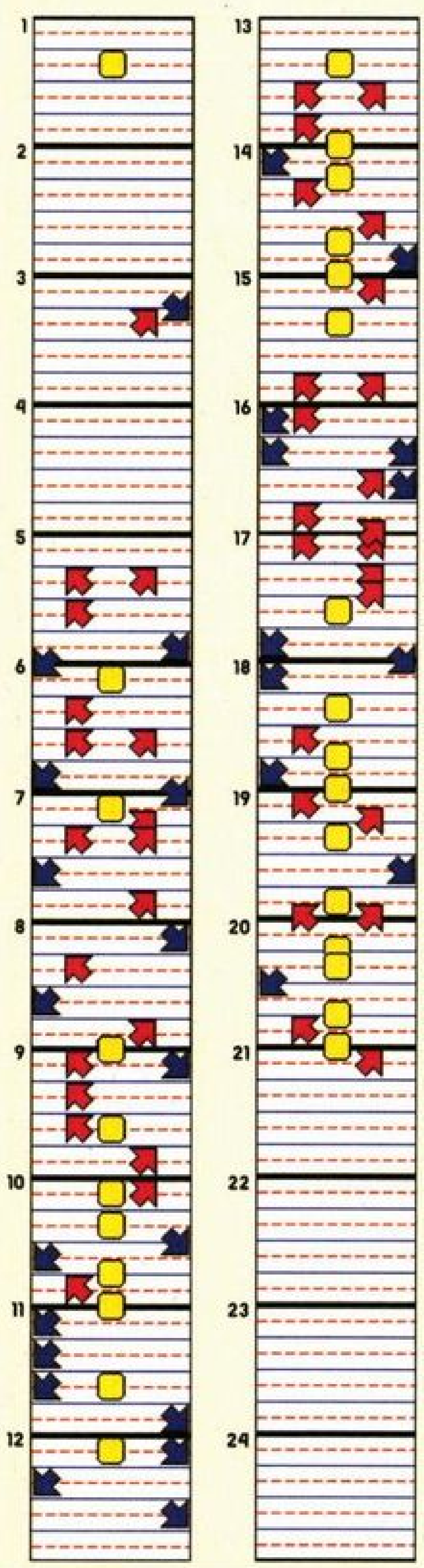


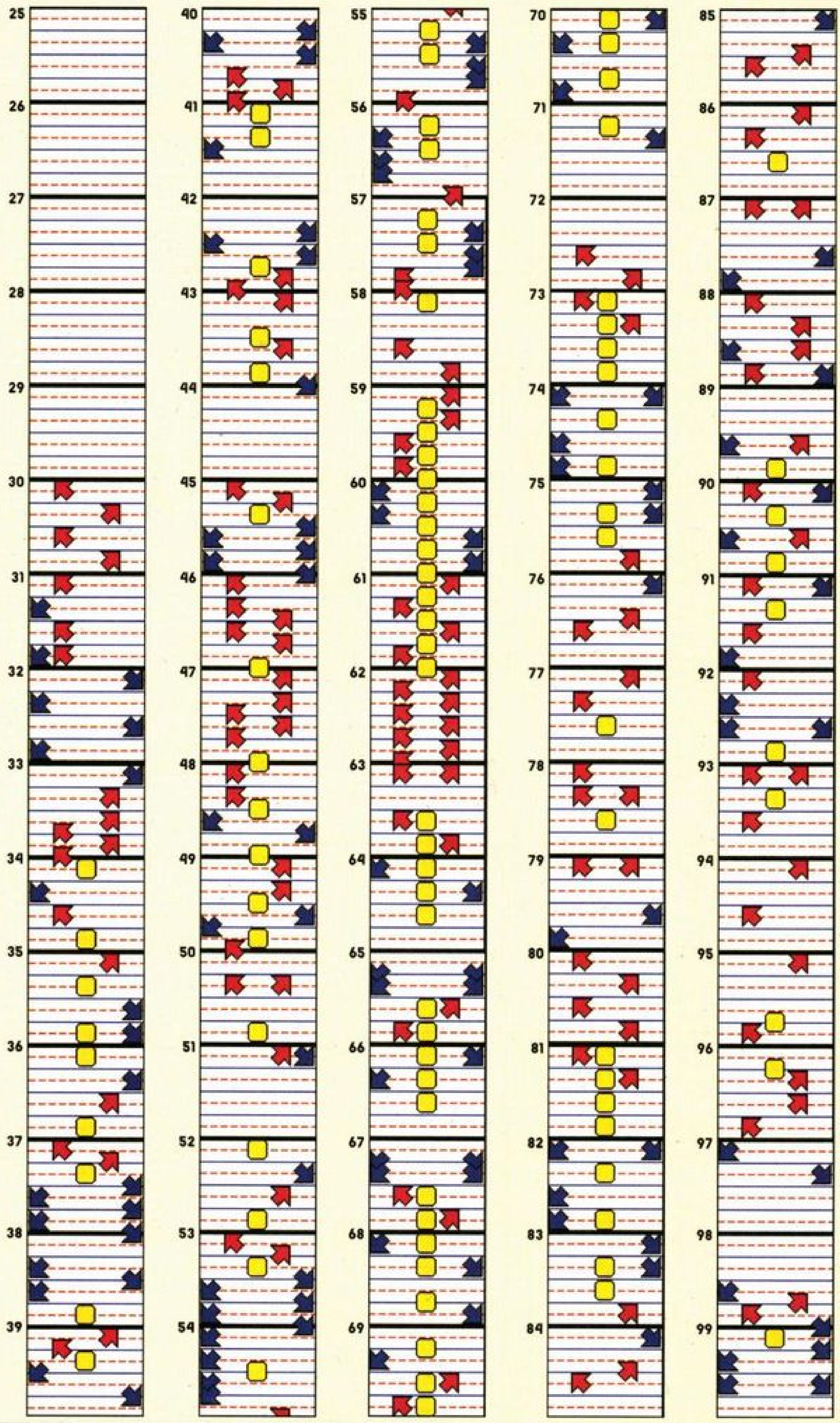


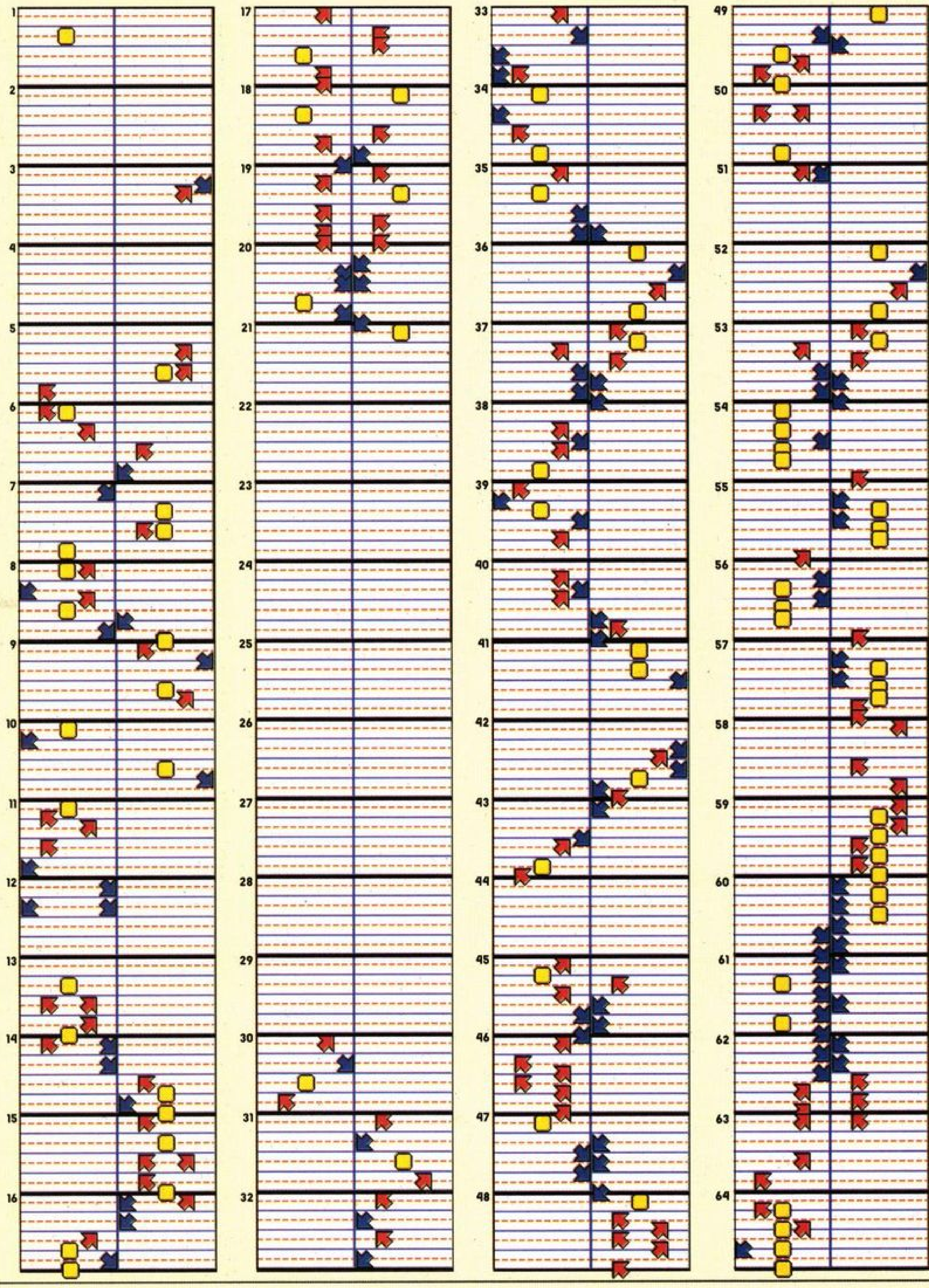
Sechs Kies Remix

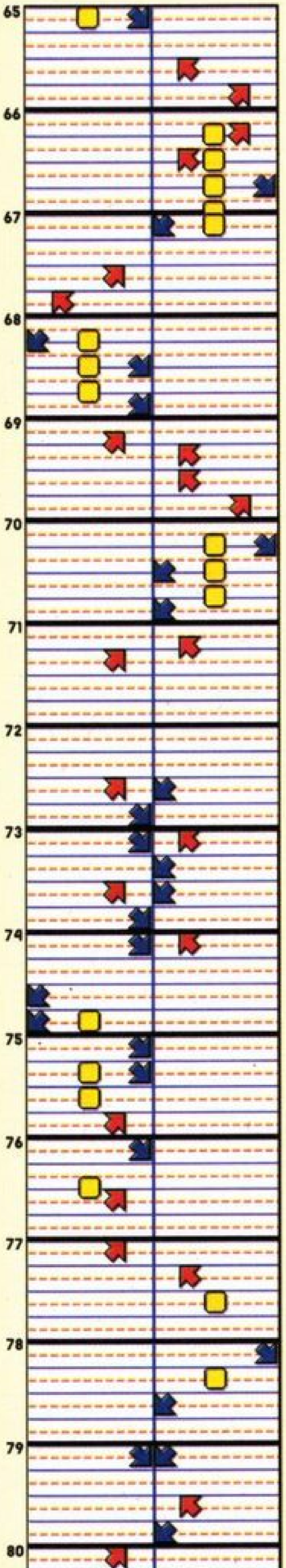
NONSTOP

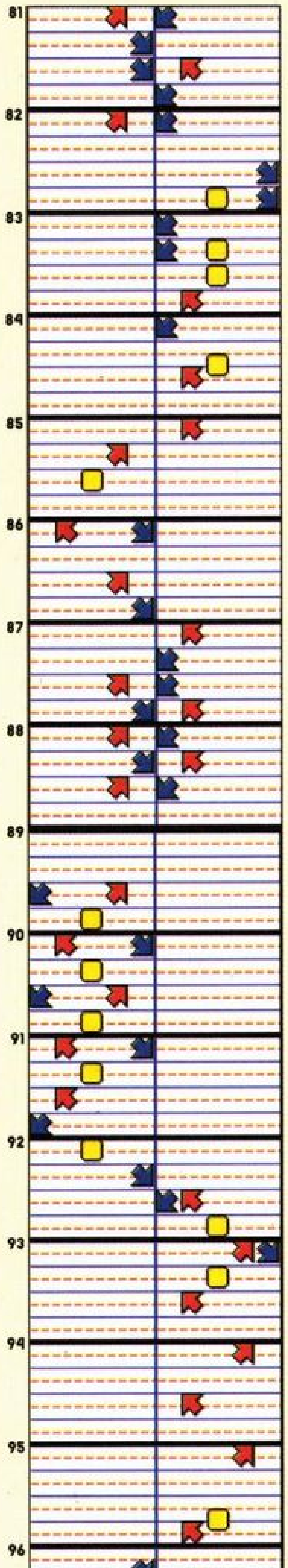
논스톱 리믹스에 유일하게 추가된 곡으로, 1st, 2nd 시절 인기 있었던 젝스키스의 곡인 뫼비우스의 띠, 폼생폼사, ComBack을 리믹스 한 것이다. 리믹스라지만 족보는 예전에 접해봤던 것들을 토대로 만들어진 것이라서 낯설지 않다. 몇 번만 연습하면 무리 없이 클리어 할 수 있을 듯.

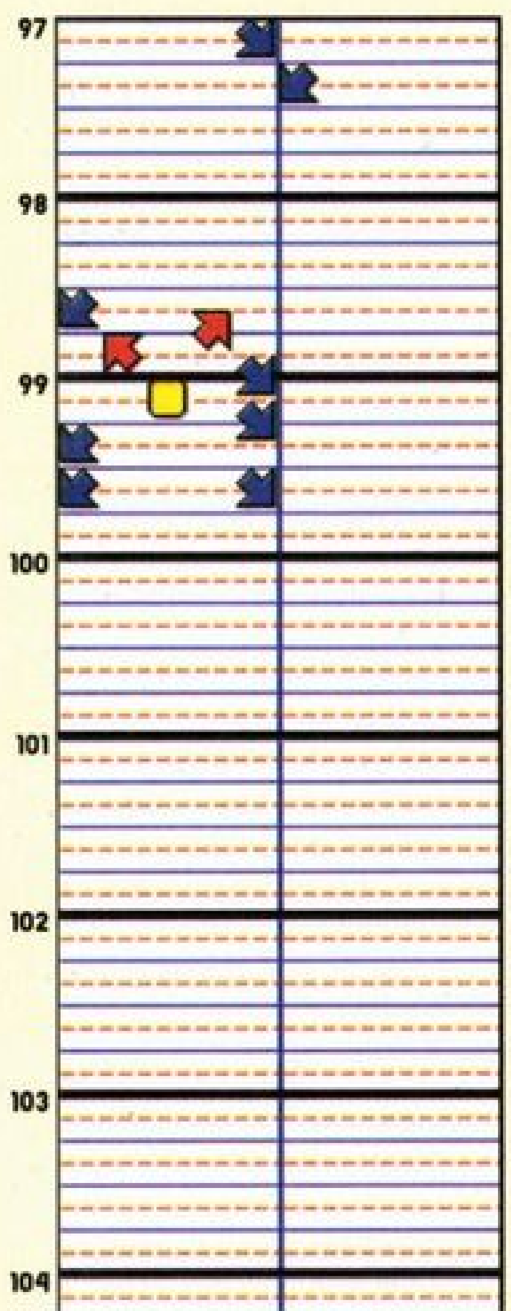




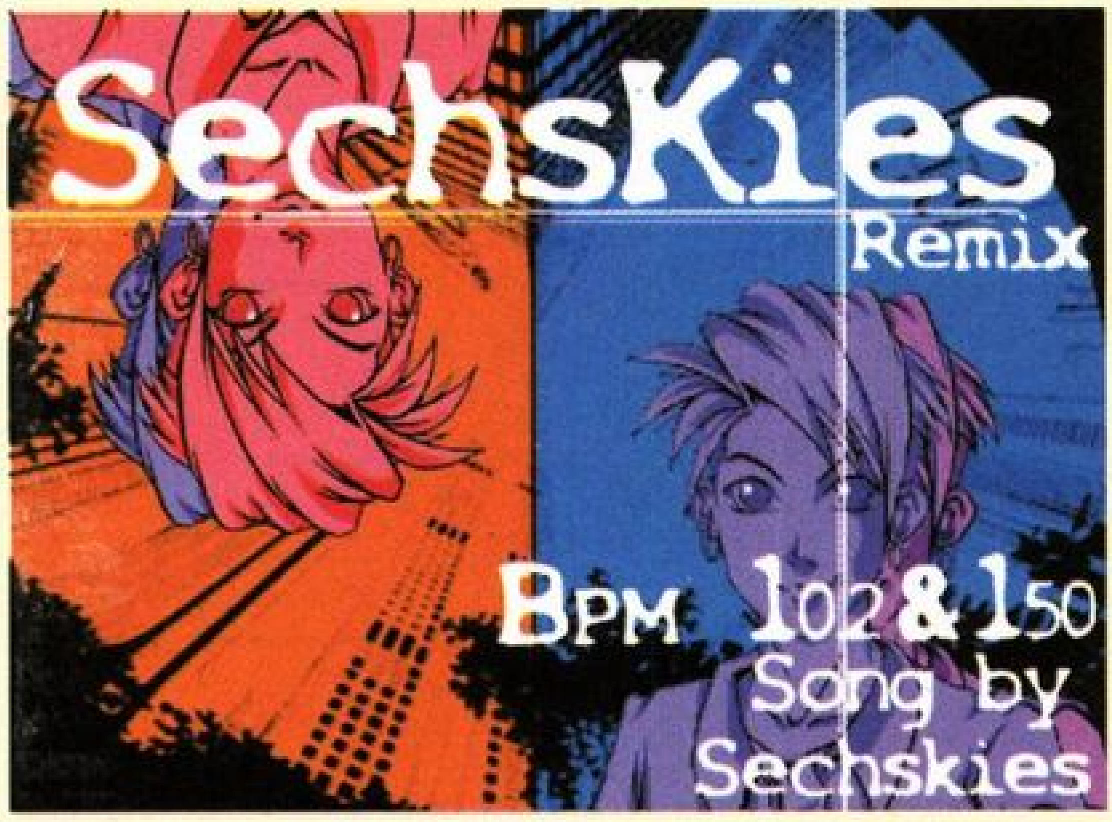

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64

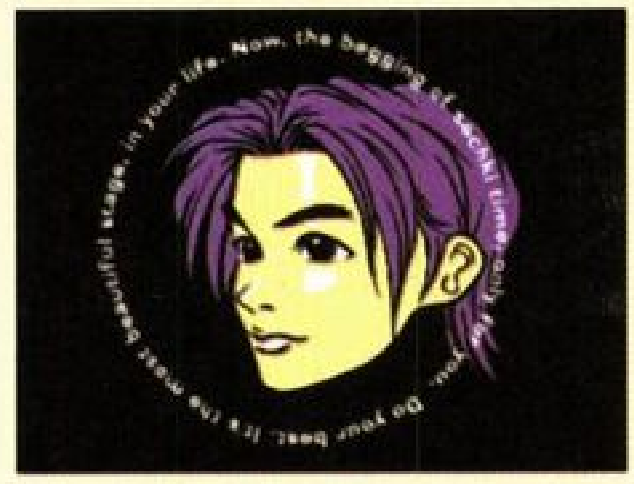






DOUBLE







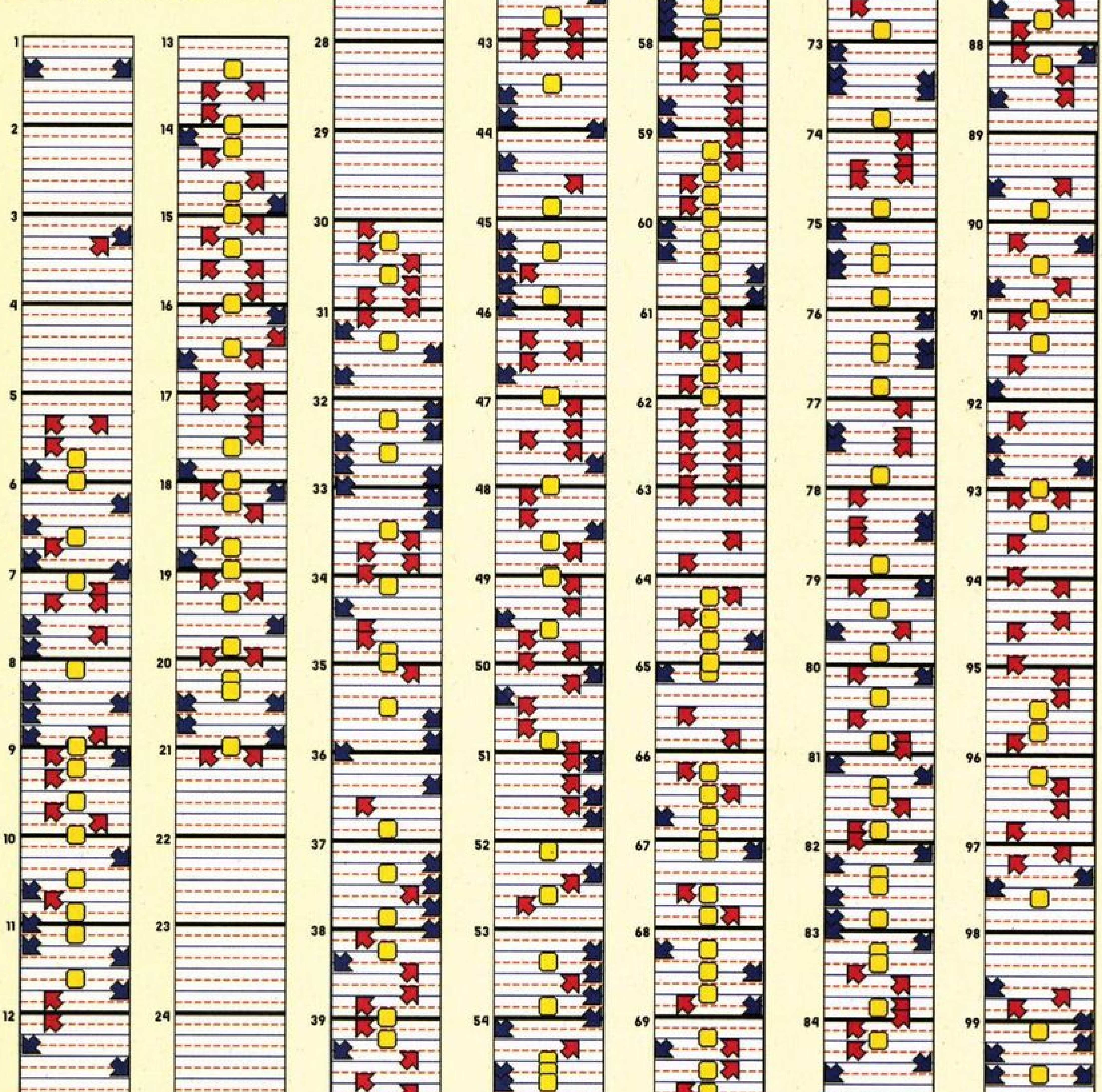




Arcade

CRAZY





죽여주는(?!) 게임

디노 크라이시스 2

DINO CRISIS 2







총, 미사일, 레이저, 빔 병기, 공룡, 부시 나이프, 스턴건, 생체실험, 체인 콤보, 무서운 이빨, 미용실 주인, 카우보이, 열받는 세가, 복장터지는 스필버그….

공략 ⋯→ 防塵

PS

●장르 : 액션 ●제작사 : 캡콤

●발매일 : 9월 13일 ●발매가 : 5,800엔

DINO CRISIS 오프닝에서는 이렇게 말했다


옛날옛날 한 옛날에


예쁜 소녀 하나가


꽃바구니(?) 옆에 끼고


나를 캐러 가는데(뻥치지마!)

'서드(3rd) 에너지 폭주 사건'으로부터 1년…. 이 궁극 에너지 연구는 개발자 커크의 손을 떠나게 되었다. 정부는 별도의 개발 도시를 건설하여 서드 에너지에 대한 대규모 연구를 감행했다. 하지만 성급하게 억지로 강행된 프로젝트는 파행을 초래했고, 또다시 '사고'는 일어나고 말았다….



좌측에 희끄무레하게 보이는 사람이 커크. 10세서의 그 X가지 없는 모습은 아직도 기억에 생생하다


백악기로 넘어온 구조대--를 태운 보트

사고로 인한 공간전이(轉移)는 최대 규모를 기록했다. 연구 기지, 군사 시설, 그리고 인접한 주거 구역. 모든 것이 소실되었고 그 장소에는 거대한 밀림이 나타났다.

딜런 : *2010년 5월 10일, 우리들은 '또 다른 시대'로 파견되었다. 아니, '또 다른 세계'라고 말하는 게 나으려나…. 우리들 TRAT의 이번 임무는 매우 간단하다. 이 세계로 날려버려진 1,300명을 구출하는 것과 서드 에너지 데이터 디스크를 회수하는 것이다.*


백악기 공룡은 랩터 밖에 없나?


설마, 저도 있어요


백악기 공룡은 랩터 밖에 없나?


누가 너 보고 싶대냐! 매를 벌어요 매를

DINO CRISIS 조작 방법, 그것을 알려주마

방향키, 아날로그 스틱-이동

전형적인 바이오 계열의 이동 방식을 그대로 답습하고 있다. 좌우로 캐릭터 회전, 상하로 이동이다. 기본 이동이 달리기이기 때문에 고속이동을 위하여 따로 버튼을 누를 필요는 없다. 물론 메뉴 화면에서는 커서의 이동에 사용된다. 아날로그 스틱은 오히려 이동이 불편하므로(십자키와 같은 체계) 사용하지 않는 편이 좋다.

□버튼, ○버튼 -메인 무기로 공격, 항목 결정

R1 버튼으로 발사 준비를 한 상태에서 누르면 들고 있는 무기에서 탄알이 나간다. 대부분의 무기는 이동상태에서도 사격이 가능하다는 점을 알아두도록. 누르고 있으면 연사가 된다.

△버튼-서브 무기로 공격

어떤 상태에서든지 누르면 서브 무기가 나간다. 서브 무기를 사용하게 되면 움직임이 멈추며 이동하면서 쏠 수는 없다.

X버튼-선택 항목의 취소, 스텝, 점프

메뉴 화면과 선택 화면에서는 취소의 역할을 담당하며 방향키와 함께 누르면 지정한 방향으로 짧은 점프를 한다(좌, 우, 후방의 3방향 한정). 비거리가 생각보다 길고 빠르기 때문에 공룡의 빠른 공격을 회피하는 데에도 유용하게 사용된다. 또한 수중에서는 점프버튼으로도 사용된다. 수중에 떠 있을 때에도 점프를 할 수 있지만 2단 점프는 할 수 없다.

R1 버튼-무기 발사 준비

이것을 누르고 있는 상태에서만 메인 무기를 발사할 수 있다. 또한 이동 중에 누르고 있으면 이동하면서 발사 가능한 무기를 □버튼으로 발사할 수 있다. 누를 때마다 적이 있는 곳으로 자동 조준해주는 기능이 있다.

R2 버튼-180도 턴

한 번 누르면 바로 뒤를 돌아본다. 앞뒤로 공룡이 닥쳐올 때에 유용하다.

L1 버튼-록 변경

적이 여럿 등장할 때 R1 버튼을 누르고 있는 상태에서 L1 버튼을 누르면 록 대상을 변경할 수 있다. R1 버튼 하나로는 노리고 싶은 적을 반드시 노릴 수는 없기 때문에 사용에 버릇을 들여놓으면 좋다.

L2 버튼-퀵 맵

메뉴화면에 들어갈 필요없이 곧바로 맵이 표시된다. 맵 화면에서 □버튼을 누르면 현재 있는 지역이 확대되어 표시된다.

스타트 버튼-일시 중지

게임을 잠시 중단한다. 이 상태에서 옵션을 선택하면 타이틀 화면에서 선택할 수 있는 옵션과 동일한 짓을 할 수 있다. 또한 RESET을 선택하면 게임을 타이틀 화면으로 돌아가면서 '무 LOAD 상태(메모리 카드에서 아무 것도 LOAD하지 않은 상태)'로 돌아간다.

셀렉트 버튼-메뉴 화면, 이벤트 스킵

무기와 아이템 등을 사용하고 변경할 수 있는 메뉴 화면을 불러내는 역할을 한다. 또한 화면의 상하가 잘리면서 등장하는 이벤트 화면이나 CG 동영상으로 진행되는 이벤트 장면을 넘길 수 있는 편리한 기능도 겸하고 있다.

DINO CRISIS 타이틀 화면의 메뉴



이것이 풀 오픈 상태. 한 번 클리어하면 이렇게 된다

NEW GAME

처음부터 게임을 시작한다. EASY, NORMAL, HARD의 3개에서 적당한 난이도를 골라 시작할 수 있다.

RESTART

처음부터 게임을 시작한다. 막 클리어한 파일을 로드하면 표시되며 클리어 난이도로 다시 게임이 시작된다.

COUNTINUE

로드한 파일로 다시 게임을 진행한 곳에서 이어서 플레이할 수 있다. 막 클리어한 상태라면 RESTART와 차이는 없다

LOAD GAME

파일을 로드한다. 한 번도 클리어하지 않은 파일을 로드하면 그대로 본 게임으로 들어가며 한 번 이상 클리어한 파일을 로드하면 풀 오픈 타이틀 화면(상단 사진 참조)이 표시된다. 본 게임을 이어서 하고 싶으면 CONTINUE를 고르면 된다.

EXTRA GAME

서브 게임 '디노 콜로세움(DINO COLOSSEUM)'과 '디노 듀얼(DINO DUEL)'을 플레이할 수 있다. 자세한 게임 설명은 서브 게임 공략을 참조

OPTION

화면 조정, 키 컨피그 등의 환경 조정을 할 수 있다.

DINO CRISIS 메뉴 화면의 메뉴



WEAPON

메인(MAIN)과 서브(SUB)가 있으며 각각 선택하여 장비하거나(裝備) 무기의 정보를 볼 수가 있다(調べる).

ITEM

리커버리(RECOVERY)와 키 아이템(KEY ITEM)이 있으며 리커버리(RECOVERY)는 회복 아이템을 사용하거나(使う) 정보를 볼 수 있는 메뉴이며 KEY ITEM은 진행에 필요한 아이템과 툴(TOOL)에서 구입한 아이템을 사용하거나 정보를 볼 수 있는 메뉴이다

FILE

게임에서 입수한 파일을 볼 수 있는 메뉴이다. 미션 파일은 상황에 따라 매번 갱신된다.

MAP

자신이 있는 지역의 지도가 표시된다. L2버튼이 단축키이며 특정 지역에서는 지도를 볼 수 없다.

DINO CRISIS 캐릭터 소개

딜런 모튼



소개되는 캐릭터 중에 가장 나이가 많은 26세. 키는 180cm. 육군 특수부대 TRAT 소속의 군인으로 강한 육체와 정신력의 소유자. 중화기 취급이 특기로 움직임은 그다지 민첩하지 못한 편이다(라고는 하지만 보통 인간이나 공룡보다 10배는 민첩한 움직임을 보여준다). 이번 사건의 전말에 관련이 깊은 중요한 캐릭터.

'코드네임' 레지나



전작의 주인공으로 나이는 24세. 정부 직속 정보기관 SORT 소속의 잠입 작전 전문가. 1년 전의 '커크 박사 구출 작전'에서 보여준 눈부신 공적에 의하여 이번에도 공룡과의 싸움에 파견되게 된다(미국 넘들 눈에는 저게 포상으로 보이나?). 공룡에 대한 공포를 전혀 모르는 TRAT의 멤버들을 깔보고 있다. 이번 작품에서는 주로 연사 계열 무기를 다룬다.

데이비드 포크



딜런과 같은 소속의 군인으로 부대도 딜런과 같다. 종종 딜런을 '형제'라고 부르며 항상 팀의 분위기를 띄우는 역할을 한다. 카우보이 오타쿠이기도 해서 항상 비슷한 복장을 하고 다닌다. 동료를 생각하는 정신은 팀에서 따라올 자가 없다. 폴리곤보다 CG 동영상에서의 출현 비율이 더 높은 캐릭터이기도 하다.

폴라 & 가면 라이더(가칭)



백악기로 날아간 에드워드 시티에서 만나게 되는 생존자들. 하지만 구출 팀에게 적의를 품고 있으며 만날 때마다 공격을 가해온다. 금발벽안의 여성 폴라는 따지고 보면 '지나가는 가면 라이더 A' 수준이지만 레지나의 눈에 띄어 맨 얼굴이 공개된다. 사실은 먼 미래의 딜런의 딸.

DINO CRISIS 새로운 요소들의 이용

난이도의 차이

난이도	차이
EASY	RECOVERY 란의 1칸 최대 소지 회복 아이템 5개, 입수 바이탈 크레디트가 NORMAL 의 2배, 샵에서의 모든 물품 가격 NORMAL 가격에서 50% 할인
NORMAL	RECOVERY 란의 1칸 최대 소지 회복 아이템 2개, 바이탈 크레디트, 물품 가격 정상
HARD	RECOVERY 란의 1칸 최대 소지 회복 아이템 1개, 적의 내구력, 공격력 2배, 맵 배치 회복 아이템 없음. 무기 가격 NORMAL의 두 배

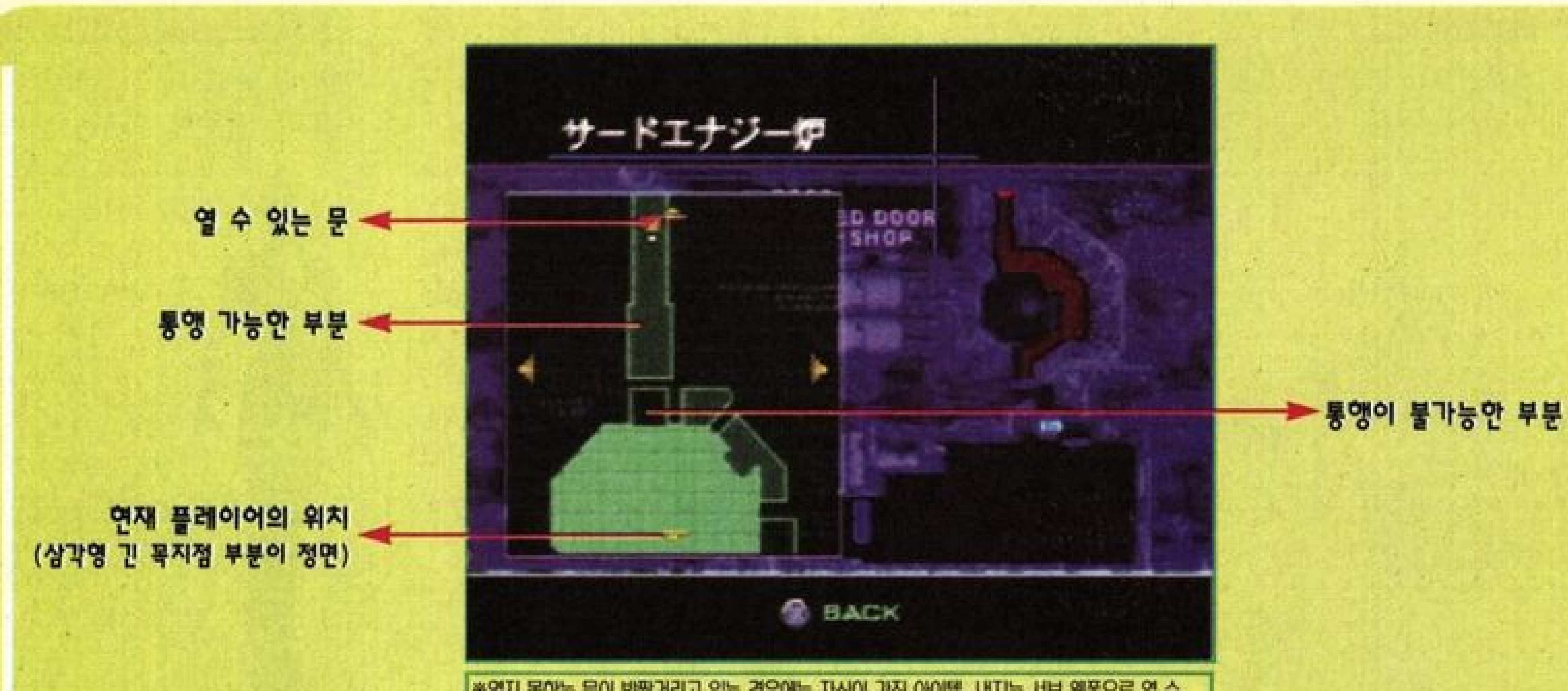
※ 모든 게임의 요소들은 NORMAL 모드를 중심으로 해설되어 있다.

WARNING! 하드 모드로 플레이할 경우

하드 모드의 난이도는 노멀과는 전혀 다르다. 뒤에 나오는 특전을 이용한 무한 탄알 상태가 아니라면 클리어 자체가 매우 버겁다. 대형 공룡은 상대할 꿈도 못 꾸며 언제나 노 데미지 보너스를 얻지 못하면 클리어할 수 없다. 랩터에게 1방을 맞으면 에너지가 절반이 날아가기 때문에 얼마나 부담이 될 지는 각자 플레이하면서 느끼기 바란다. 다시 한 번 강조하지만 이 공략은 NORMAL 모드를 중심으로 해설되어 있다. 하드 모드로 플레이할 때에는 자신의 기량을 노멀에서 충분히 갈고 닦은 후에 도전하기 바란다.

새로운 맵 화면





※열지 못하는 문이 반짝거리고 있는 경우에는 자신이 가진 아이템, 내지는 서브 웨폰으로 열 수 있는 문을 의미하며 이벤트 상 목표로 하는 지점은 파란색으로 반짝인다.

연출의 변화


배경 폴리곤을 포기하였다



게임에서의 분기도 사라졌다. 다음 목표는 미션 데이터로 매번 알려지게 된다

먼저 전작에서 호평을 받았던 마취탄과 문 열고 공룡 쫓아오기 등의 요소가 사라졌다. 또한 풀 폴리곤으로 만들어진 전작과는 달리 이번에는 CG 한 장으로 배경을 처리하였으며 캐릭터에 더욱 많은 수의 폴리곤을 사용하였다. 전작에서의 180도 턴도 여전하며 스텝의 도입으로 액션성이 더욱 가미되었다. 기본적인 조작 시스템은 전작과 같은 바이오 시리즈의 그것에 의지하고 있다.

바이탈 크레디트 서비스


적을 죽이면 점수를 얻는다



이렇게 에이리어를 벗어날 때마다 점수가 쌓이고



그 점수로 아이템을 살 수 있게 된다

이번 작에서 존재하는 세이브 포인트에는 세이브와 샵(SHOP)의 두 가지가 존재한다. 샵은 말 그대로 여러가지 아이템을 파는 곳이다. 그러면 아이템을 무엇으로 사는가? 바로 바이탈 크레디트(Vital Credit)라는 점수로 사게 된다. 바이탈 크레디트는 공룡을 죽일 때마다 적립되는 점수로서 공룡에 따라 주는 점수가 틀리다. 따라서 되도록 많은 공룡을 잡아서 샵에 가면 더욱 좋은 무기와 회복 아이템을 살 수 있다는 이야기. 따라서 편한 환경에서 게임을 하고 싶으면 도망가지 말고 많은 수의 공룡을 찾아 다니며 잡는 노력이 필요해졌다.
샵에서 할 수 있는 일은 다음과 같다.



서비스 메인화면

- ▶ WEAPON: 무기를 구입할 수 있다. 게임이 진행됨에 따라 신규 무기가 추가된다.
- ▶ RECOVERY: 회복 아이템을 구입할 수 있다. 가지고 다니는 데에 한계가 있으므로 주의.
- ▶ MAGAZINE: CHARGE로 사용한 탄알을 충전할 수 있으며 CARTRIDGE로 한계 탄알을 늘릴 수 있다.
- ▶ TOOL: 위에 나오는 아이템들 이외에 도움이 되는 도구들을 팔고 있다.

여전한 요소, 출혈

공격을 맞다 보면 체력 게이지가 붉은 색이 되며 출혈 상태가 되는 때가 있다. 이때에는 가만히 두어도 체력이 서서히 감소하여 결국은 죽게 된다. 이럴 때는 아이템 지혈제를 써서 재빨리 상처를 치료해야 한다. 지혈제는 체력을 회복시켜주지는 않으므로 주의.

콤보와 카운터, 노 데미지

◇ 콤보란?

2에서 처음 도입된 시스템으로 얼마나 적을 효율적으로 물리쳤나를 표시하는 지표이기도 하다. 방법은 간단. 일단 공룡을 하나 쓰러트리면 화면 상단에 점수가 표시된다. 얼마의 시간이 지나면 그 표시는 화면에서 천천히 사라지게 되는데 그 표시가 사라지기 전에 다른 공룡을 물리치면 콤보 수가 02라고 표시되면서 다시 얼마 후 화면에서 사라진다. 이런 방법으로 계속해서 표시가 사라지기 전에 적을 죽여나가면 콤보 수가 계속 적립되어 해당 에이리어를 벗어날 때에 얻을 수 있는 포인트가 더욱 늘어난다. 적을 만나면 반드시 염두에 둘 것.


랩터를 예로 들면 단체가 100. 이 마크가 사라지기 전에


다음 랩터를 죽인다. 콤보 보너스 20을 포함하여 얻는 포인트는 220

◇ 카운터

적이 공격 모션을 취했을 때에 타이밍 좋게 이쪽에서 공격을 가하면 화면 좌측 상단에 COUNTER라는 표시가 뜨면서 통상보다 많은 포인트를 받을 수 있다. 대전 액션 게임에서 볼 수 있던 요소.

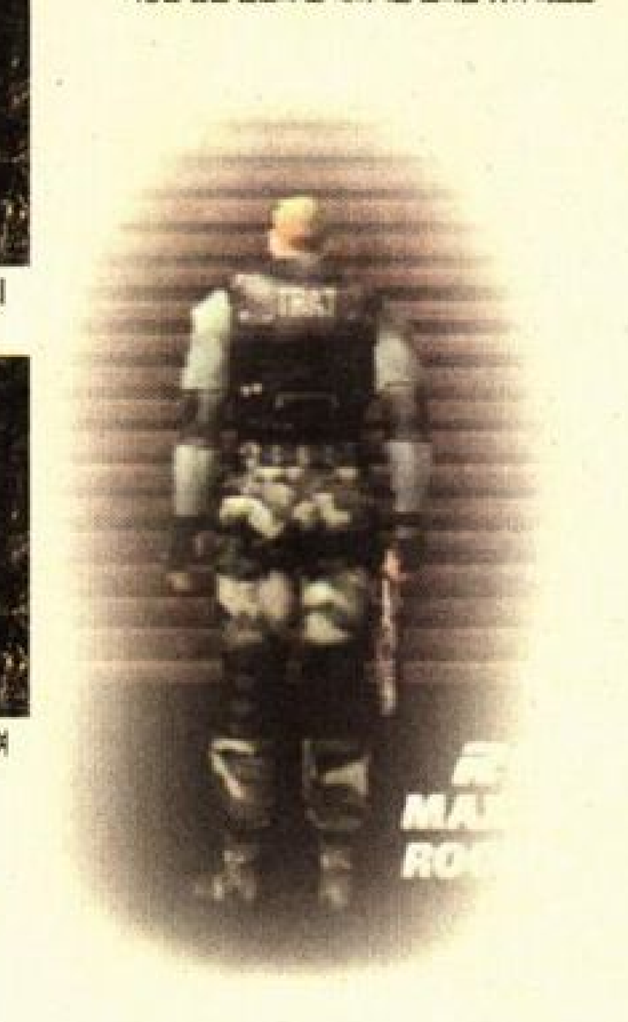

이렇게 표시된다

◇ 노 데미지 보너스

한 에이리어에서 5마리 이상의 적을 상대하고서도 아무런 피해를 입지 않았다면 추가로 받게되는 보너스로서 최저 2,000에서 많으면 10,000포인트도 가뿐히 넘기는 말 그대로 대박 보너스. 콤보와 더불어 노려야 할 점수로서 보너스의 차이는 에이리어에서 상대한 적의 수에 따라 다르다.



가능한 많은 콤보와 노 데미지를 노리는 것이 베스트



PlayStation

DINO CRISIS 무기와 사용법(P는 등장 페이지를 나타냄)

샷건(112P)




적을 한 방향으로 두고 상대하면 좋다

무기 구분: MAIN
전용 캐릭터: 딜런
기본 탄알: 100
이동 사격: 가능
서브 무기 사용 여부: 가능
소비 포인트: 없음
추천 사용시기: 초반에 정글을 떠나기 전까지만
추천 등급: 보통

딜런의 기본 무기이니 만큼 초반에는 어쩔 수 없이 사용해야 한다. 공룡과의 거리가 가까울수록 위력이 높으며 전방의 거의 모든 지역에 판정이 있어서 복수의 적을 상대할 때에는 매우 유리하다. 기본 탄알도 매우 충분하므로 난사하면서 싸워도 좋은 무기. 솔리드 캐논을 구할 때까지만 사용하면 충분하므로 탄알을 늘릴 필요는 없다.

솔리드 캐논(112P)



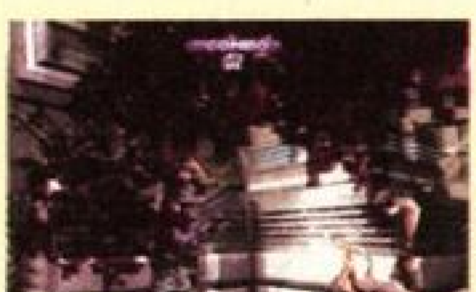

판정이 약 3초간 지속된다.
이동하면서 사용하면 진가가 발휘된다

무기 구분: MAIN
전용 캐릭터: 딜런
기본 탄알: 50
이동 사격: 가능
서브 무기 사용 여부: 가능
소비 포인트: 18,000 pts
추천 사용시기: 게임 전반
추천 등급: 강추

너무도 늦게 등장하는 대전차 라이플 덕분에 가히 딜런 최고의 무기라 할 수 있는 솔리드 캐논의 최대의 특징은 구형의 빔을 발사하는 공격법에 있다. 이 빔은 발사한 후에 약간 판정이 남아있기 때문에 빔이 남아있을 때에 달려드는 공룡은 닿는 즉시 피해를 입는다. 또한 대형 공룡의 경우에는 두 번 맞게 되는 이점도 있으며 공룡들이 몰려있을 경우에는 몰려있는 모두에게 피해를 입히는 점도 매력. 게다가 위력도 강력하여 이것 한 방에 랩터 계열은 한 마리씩이다. 이동하면서 뿌려놓으면 뒤에서 공룡이 쫓아오다 맞는 경우도 허다하다. 탄알을 20발정도 늘려놓으면 아무런 부족함 없이 진행할 수 있다.

대전차 라이플(118P)




위력은 강력하지만 나오는 시점이 상당히 늦다

무기 구분: MAIN
전용 캐릭터: 딜런
기본 탄알: 50
이동 사격: 불가능
서브 무기 사용 여부: 가능
소비 포인트: 38,000 pts
추천 사용시기: 게임 후반
추천 등급: 추천

범위도 넓고 위력도 막강하다. 이동하면서 사격이 불가능하긴 하지만 그러한 단점을 커버할 정도의 위력을 보장한다. 문제는 너무 늦게 나온다는 것. 조금만 빨리 나왔다면 충분히 사용할 만한 무기. 돈을 모아서 발견 즉시 입수할 수 있다면 주력 무기로 사용해도 좋다. 탄알이 적기 때문에 보충을 충분히 하도록. 체인 마인으로 뒤집어야만 하는 이노스트랑케비아에게도 어느 정도 데미지를 줄 수가 있는 무기이기도 하다. 확실한 것은 강하다는 것. 하드 모드가 되면 눈물나게 고마운 무기 중의 하나이다.

로켓 런처(119P)




경직을 볼 수 있어서 도움이 된다. 기가노트사우르스의 연속 공격을 막을 수 있는 유용한 수단

무기 구분: MAIN
전용 캐릭터: 딜런
기본 탄알: 20
이동 사격: 불가능
서브 무기 사용 여부: 불가능
소비 포인트: 50,000 pts
추천 사용시기: 대 기가노트사우르스(최종전)
추천 등급: 필수

딜런의 무기 중에 가장 강력하다. 이동 사격은 당연히(?) 불가능하며 직선형 무기이기 때문에 단체(單體)밖에 상대할 수 없다. 게다가 많은 포인트가 소모되기 때문에 종반에서나 사용할 수 있다. 더욱이 이 강력한 위력을 사용할 만한 상대가 마땅치 않다는 것도 문제. 결국 가장 사용하기 좋은 것은 마지막 전투에서 시간벌기용으로 기가노트사우르스에게 사용하는 것. 마지막에 50,000 포인트만 남겨놓을 수 있다면 마지막까지 구입을 보류해두자.

핸드건(114P)

무기의 성능






서브 무기와 연계해서 사용하거나 아예 멀찌감치 공격하자

무기 구분: MAIN
전용 캐릭터: 레지나
기본 탄알: 200
이동 사격: 가능
서브 무기 사용 여부: 가능
소비 포인트: 없음
추천 사용시기: 게임 초반
추천 등급: 보통

생각보다 위력이 있는 핸드건으로 노멀 모드 기준 3발에 하나씩 랩터를 잡을 수 있다. 2마리까지는 어찌어찌 커버가 가능하지만 3마리 이상 화면에 등장하면 매우 곤란하다. 라지 스턴건을 이용하여 적을 다운시킨 후에 누워있는 적을 핸드건으로 쏘는 패턴으로 진행하면 매우 효과적이다. 서브 머신건이 나오면 재빨리 교환하자. 이상하게도 하드 모드가 되어도 크게 위력 차이가 없는 무기이기도 하다.

서브 머신건(114P)

무기의 성능






조무래기 상대, 복수 적 상대에서
최고의 위력을 발휘한다

무기 구분: MAIN
전용 캐릭터: 레지나
기본 탄알: 1000
이동 사격: 가능
서브 무기 사용 여부: 불가능
소비 포인트: 18,000 pts
추천 사용시기: 게임 전반
추천 등급: 강추

딜런에게 솔리드 캐논이 있다면 레지나에게는 이것이 있다. 최고의 장점은 복수의 적을 동시에 공격할 수 있다는 것과 발사 중, 이동 발사 중에 자동으로 록온 변경이 된다는 것. 적이 나온다 싶을 때 마냥 쏘면서 움직이면 알아서 죽어 넘어지는 적들을 볼 수 있다. 위력은 약하지만 연사 능력이 워낙에 뛰어나고 탄알도 넘쳐날 정도로 충분하여 레지나의 기본 장비는 항상 이것으로 해놓고 싶을 정도이다. 콤보를 이어나가기 가장 쉬운 무기이기도 하다. 레지나가 최우선으로 구입해야 할 무기라고 감히 말할 수 있다. 유일한 단점은 서브 무기를 사용할 수 없다는 것. 하지만 이것을 사용하면서 서브 무기를 사용할 필요성은 그다지 느끼지 못한다.

헤비 머신건(116P)

무기의 성능






쓸 기회는 거의 없지만 성능 자체는 나쁘지 않다

무기 구분: MAIN
전용 캐릭터: 레지나
기본 탄알: 300
이동 사격: 가능
서브 무기 사용 여부: 가능
소비 포인트: 35,000 pts
추천 사용시기: 대 이노스트랑케비아용 결전 병기
추천 등급: 보통

단발의 위력이 강한 머신건이지만 서브 머신건이 있는데 굳이 사용할 필요는 없다. 단 서브 무기를 사용할 수 있기 때문에 쓰러트리는 데에 체인 마인이 필요한 이노스트랑케비아를 상대할 때에는 제 몫을 충분히 해준다. 하지만 번거롭게 무기를 계속 교환할 용의가 있다면 굳이 필요하지는 않으므로 구입할 지 말지는 자유. 구입하더라도 탄알은 늘리지 말자. 강력한 파워가 급선무로 필요한 하드 모드에서는 서브 머신건 대신 주력으로 사용해도 괜찮은 무기이다.

미사일 포트(116P)

무기의 성능






쓸 기회가 거의 없지만
무한 탄창+하드 모드에서는 주력 무기로

무기 구분: MAIN
전용 캐릭터: 레지나
기본 탄알: 20
이동 사격: 불가능
서브 무기 사용 여부: 불가능
소비 포인트: 50,000 pts
추천 사용시기: 글쎄…?
추천 등급: 추천

딜런의 미사일 런처와 거의 같은 것으로 파워풀하게도 3발씩 발사한다. 역시 위력은 레지나의 무기 중에서 최강을 자랑한다. 하지만 레지나는 기가노트사우르스와 싸울 때에는 별도의 트랩이 준비되어 있는 덕분에 그다지 쓸 일이 없을 뿐더러(그나마 기가노트사우르스에게 먹히지도 않는다) 이런 강력한 무기를 특별히 써야할 정도의 상대는 알로사우르스 정도 밖에 없다(그나마 무기의 가격이 비싸다). 그러나 이 무기는 적을 추적하는 강점이 있기 때문에 무한 탄창을 입수한 후라면 이것을 주력으로 사용하는 것이 좋다. 프테라노돈을 가장 손쉽게 상대할 수 있는 무기이기도 하다.

PlayStation

니들 샷(117P)

무기의 성능





탄알이 무한이라 안심. 마구마구 써 주자

무기 구분: MAIN
전용 캐릭터: 레지나
기본 탄알: ∞
이동 사격: 가능
서브 무기 사용 여부: 가능
소비 포인트: 없음
추천 사용시기: 대 모사사우르스 용
추천 등급: 보통

다이버 슈트에 기본으로 장착되어 있는 메인 무기. 수중의 자코 격으로 등장하는 모사사우르스를 잡기에 적격인 무기이다. 무한 탄알이라는 점 치고는 연사 성능, 위력 모두 괜찮다.

아쿠아 그레네이드(117P)

무기의 성능





강매 무기. 탄알은 충분하다

무기 구분: MAIN
전용 캐릭터: 레지나
기본 탄알: 30
이동 사격: 가능
서브 무기 사용 여부: 가능
소비 포인트: 20,000 pts
추천 사용시기: 대 플레시오사우르스 용
추천 등급: 필수

수중에서 금이 간 기둥을 부수기 위해 노가다를 해서라도 반드시 사야하는 필수 무기이다. 하지만 수중의 보스 플레시오사우르스는 니들 건이 통하지 않으므로 보스전을 대비해서라도 탄알은 꽉 채우고 다녀야 하는 무기이기도 하다. 어차피 1회용이므로 절대 탄창은 늘리지 말자. 모사사우르스는 한번에 죽일 수 있다.

플레임 펀처(114P)

무기의 성능





전체적으로 비추천. 그러나 코너에 몰리면 위력이 드러난다

무기 구분: MAIN
전용 캐릭터: 공통
기본 탄알: 300
이동 사격: 가능
서브 무기 사용 여부: 불가능
소비 포인트: 8,000 pts
추천 사용시기: 맹독 식물 제거용
추천 등급: 비추천

이동 사격 시에 보행 속도가 느려지고 무기의 발사 개시 속도가 느려서 급박한 상황에서의 대처 능력이 매우 떨어지는 무기. 단 근접시에 전방 판정이 넓고 상대를 잠시 멈출 수 있는 특수 능력을 지니고 있기 때문에 실질적인 효용은 사용하기 나름이다. 기본 무기 이외에 다른 무기가 없다면 사용을 고려해봄직 하다. 게임 중 반드시 지나게 되는 맹독 식물 제거에서는 매우 안전하게 이용할 수 있는 무기이기도 하다.

마체테(112P)

무기의 성능





기본 지급품 치고는 매우 좋은 능력을 지니고 있다

무기 구분: SUB
전용 캐릭터: 딜런
기본 탄알: ∞
이동 사격: 불가능
소비 포인트: 없음
추천 사용시기: 초반 대 랩터 전
추천 등급: 보통

근접시의 전방 판정이 매우 넓고 맞았을 때에는 랩터 같은 소형 공룡은 무조건 다운된다. 또한 덩굴로 막혀있는 문을 베어서 열 수 있는 능력도 지니고 있다. 콤보를 이어 나가는 데에는 부적합하지만 포위되어 있는 등의 긴급한 상황이나 탄알을 아끼고 싶은 상황에서는 도움이 되는 무기. 상황에 따라서 사용여부를 결정하자.

라지 스턴건(114P)

무기의 성능






무기 구분: SUB
전용 캐릭터: 레지나
기본 탄알: ∞
이동 사격: 불가능
소비 포인트: 없음
추천 사용시기: 핸드건 사용시
추천 등급: 추천

핸드건 사용시에는 반드시 도움이 되는 무기

무기로서의 능력은 마쳇과 같다. 초반에 판정이 넓은 사격 무기가 없는 레지나에게는 거의 반드시라고 해도 좋을 정도로 필요한 무기이다. 초반 진행의 기본은 이것으로 다운시키고 핸드건으로 마무리…라는 템포로 진행하면 OK. 록 되어 있는 일부의 문을 강제로 열 수 있는 기능이 있다.

파이어 월(114P)

무기의 성능





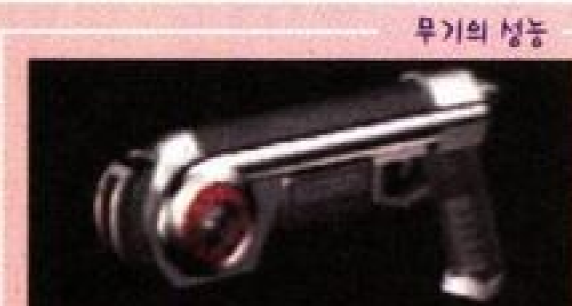

무기 구분: SUB
전용 캐릭터: 공통
기본 탄알: 30
이동 사격: 불가능
소비 포인트: 5,000 pts
추천 사용시기: 적에게 둘러싸였을 때에
추천 등급: 보통

성능은 의외로 뛰어나다. 나름대로 사용법을 연구해보자

바로 앞에 화염벽을 치는 무기로 소형 공룡은 이 벽을 넘어서 이동할 수 없으며 대형 공룡도 멈칫하게 하는 능력을 지닌 좋은 보조 무기…라고는 하지만 지속 시간은 짧다. 포위되었을 때에 이것으로 시간을 벌고 안전을 확보하는 식으로 사용하는 것이 최상이다. 플레임 런처 대신에 맹독 식물을 제거할 수도 있지만 이것으로 식물을 제거하는 것은 약간 위험하다.

체인 마인(118P)

무기의 성능





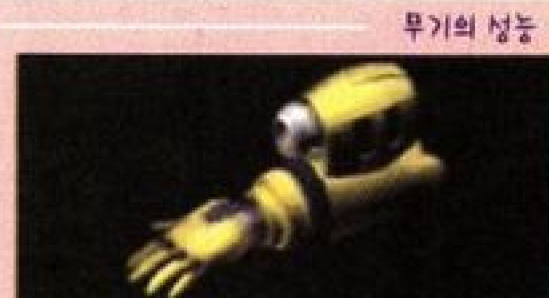
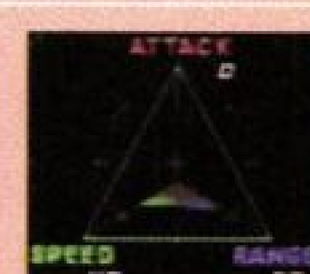

무기 구분: SUB
전용 캐릭터: 공통
기본 탄알: 20
이동 사격: 불가능
소비 포인트: 12,000 pts
추천 사용시기: 이노스트랑케비아 퇴치
추천 등급: 보통

이노스트랑케비아를 상대하려면 반드시 필요하며 암벽을 부수기 위해서도 필요한 강매 무기

이노스트랑케비아는 체인 마인으로 몸을 뒤집지 않으면 일체의 공격이 거의 통하지 않기 때문에 반드시 필요하다. 또한 에드워드 시티의 화산 곳곳에 있는 암벽을 파괴하기 위해서라도 절대로 필요한 아이템이다. 구입하자마자 곧바로 실전에 투입되지만 탄알이 너무 부족하므로 반드시 구입시에 +20발을 해 두도록 하자.

쇼크 웨이브(117P)

무기의 성능



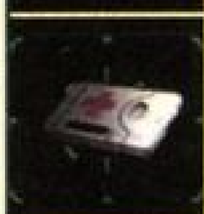
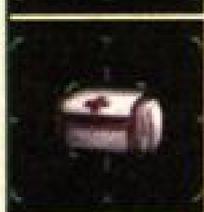
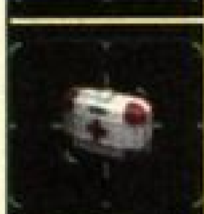
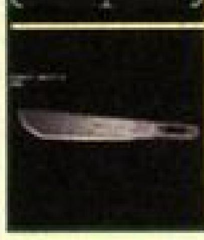
무기 구분: SUB
전용 캐릭터: 레지나
기본 탄알: ∞
이동 사격: 불가능
소비 포인트: 없음
추천 사용시기: 모사사우르스 근접시
추천 등급: 강추

공짜무기치고는 정말 도움이 된다

발사 속도가 매우 빨라서 바로 앞에 다가온 모사사우르스를 보고 쏴도 될 정도로 발동이 빠른 무기이다. 다이버 슈트에 니들 샷과 함께 붙어 있는 무기로 모사사우르스를 얼마간 마비시키는 특수 능력을 지니고 있다. 덕분에 노 데미지 보너스를 한층 타기 쉽게 해주는 아이템. 캐릭터 바로 앞에 생기는 기포로 발사여부를 확인할 수 있다. 적극적으로 사용하자.

PlayStation

DINO CRISIS 아이템 일람

아이템 사진	이 름	효 과	필요 포인트	아이템 사진	이 름	효 과	필요 포인트
	지혈제	출혈 상태를 멈춘다	100		파워 배터리	라지 스턴건의 파워 상승	15,000
	회복제(소)	체력을 50% 회복	300		인너 슈트	출혈 상태 완전 방지	20,000
	회복제(대)	체력을 100% 회복	800		라이트 아머	방어력 2배 상승	35,000
	완전회복제	체력 100%+ 지혈 효과	1,000		VCS 실버 카드	콤보 포인트 마크가 2배로 천천히 사라짐	20,000
	소생제	사용하면 완전회복제와 같음. 가지고 있으면 컨티뉴 +1회	3,000 또는 10,000		VCS 골드 카드	입수 포인트 2배	40,000
	먹이	체력을 완전히 회복한다	없음. 보너스 게임 전용		VCS 플라티너 카드	모든 무기 탄알 무한	디노 파일을 전부 모음
	헤비 블레이드	마쳇의 파워 상승	15,000				

DINO CRISIS 피도 안되고 살도 안되지만 도움은 되는 공룡 정보

벨로시랩터(ヴェロキラプトル)



인상착의



디노 파일의 위치

살해 포인트 100. 가장 게임에 많이 등장하는 적 캐릭터로서 주요 공격 패턴으로는 물기, 달려들어 물기, 점프해서 할퀴기, 꼬리치기, 물고 흔들기 등이 있다. 최대 3마리까지 동시 등장하며 내구력은 전 공룡 통틀어 가장 낮다. 기본으로 등장하는 만큼 그다지 특별한 공략법은 없다. 당부할 점은 정면에서 오는 랩터는 무조건 쓰러트리고 후방에서 오는 랩터는 상대하지 말고 도망간 후 에이리어 가장 끝에서 상대하라는 것. 움직임이 빨라서 후방에서 달려들면 공격을 받을 확률이 매우 높기 때문이다.

DINO FILE의 해설

데이터
의미: 민첩한 도둑
몸길이: 4.8m
높이: 1.8m

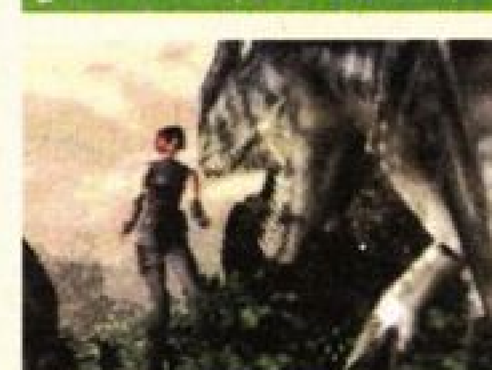
관찰기록

우리들은 공룡에 대해 '굼뜨고 머리 나쁜 파충류'라는 이미지를 떠올리곤 했다. 그러한 이미지를 완전히 부정하는 대표적인 공룡이 랩터, 즉 벨로시랩터이다. 검지 발가락에 달린 거대한 발톱은 칼날처럼 예리하며 압도적인 공격력을 자랑한다. 또한 길고 단단한 꼬리는 원래는 빨리 달리기 위한 밸런서 역할을 하지만 싸움을 할 때에는 순식간에 무기로 둔갑한다. 그 일격은 뼈를 부술 정도의 파괴력이 있다.

전투기록

놈들과 만났을 경우 결코 등을 보여서는 안된다. 랩터는 도망가는 동물을 먹이감으로 삼으며 그들에게서 도망쳐서 돌아온 병사는 한 명도 없다. 이 세계에서 살아가려면 싸움이 기본이다. 랩터는 이 세계에서 가장 번영하고 있는 육식 공룡이다. 에이리어마다 다른 무리들이 생활하고 있다. 행동과 내구력에 다소 차이는 있지만 공통되는 것은 그 속도이다. 무거운 무기나 취급이 불편한 무기는 쓰지 않는 편이 낫다. 또한 극히 드물게 정글에서 푸른 랩터와 조우했다는 보고가 본부에 들어오고 있다. 공격력, 내구력 양쪽 모두 '초 랩터'라 불러야 할 정도이다. 헌터를 자칭하는 강자라면 찾아 봐주길 바란다.

알로사우르스(アロサウルス)



인상착의


디노 파일의 위치

살해 포인트 2,500. 데미지를 줄 때마다 75, 150 포인트를 추가로 준다. 단차가 있는 곳을 점프해서 올라올 수 있으며 그 반대 역시 할 줄 아는 공룡. 크기도 큰 주제에 측면 이동을 곧잘 사용한다. 주공격은 물기, 달려들어 물기, 꼬리치기가 있으며 꼬리치기는 잘 사용하지는 않지만 리치와 범위가 어마어마하므로 조심할 것. 단차가 있는 곳에서는 계속 층을 바꿔가며 알로사우르스를 유인, 자신은 다른 층으로 다시 옮겨가는 전법으로 싸우면 무리없이 쓰러트릴 수 있으나 단차가 없는 곳에서는 얌전히 도망가기를 추천한다(내지는 강력한 무기로 단번에 쓰러트리던가). 의외로 공격력은 강하지 않은 적이다.

DINO FILE의 해설

데이터

의미: 기묘한 도마뱀
몸길이: 8.5m
높이: 3.0m

관찰기록

조우한 사람은 무엇보다도 먼저 그 민첩함에 경악한다고 한다. 8m를 넘는 거대함에도 불구하고 높이 2m의 장애물을 가볍게 뛰어넘어 사냥감의 도주로를 순식간에 봉쇄한다. 그 공포감은 정말 압도적이다. 그들은 초식 공룡뿐 아니라 소형 육식도 곧잘 먹는다. 랩터가 번식하는 에이리어에서는 경계가 필요할 것이다. 복수로 먹이를 사냥하는 모습도 목격되어 있는 것으로 보아 상당한 개체가 존재하는 것으로 판단된다.

전투기록

놈들은 먹이를 향하여 반드시 위치를 정면으로 잡는다. 이것은 놈들이 머리 장갑에 상당한 자신이 있기 때문이다. 실제로 머리로의 공격은 전혀 유효하다고 볼 수 없다. 어떻게든 옆으로 돌아 들어가서 약점인 옆구리에 탄알을 쏘는 것이 가장 이상적인 방법이다. 하지만 기민한 움직임을 지닌 놈들에게 간단히 돌아 들어갈 수 있으리라고는 생각되지 않는다. 그럴 때에는 위력이 강한 무기에 의존하는 수밖에 없을 것이다.

프테라노돈(プテラノドン)


인상작의


디노 파일의 위치

살해 포인트 200. 상대하기 가장 까다로운 공룡으로 항상 3마리가 무리를 지어 공격한다. 바로 머리 위에 있을 경우에는 공격이 통하지 않으므로 항상 거리를 두고 싸워야 한다. 급강하 공격이 주공격으로 지그재그로 뛰어다니면 피하기 어렵지 않으므로 만나면 싸우기보다는 도망치는 것이 낫다. 거리를 두어도 금새 머리 위로 날아들어서 더욱 상대하기 어려운 적.

DINO FILE의 해설

데이터

의미: 이빨 없는 새
몸길이: 3.0m
날개폭: 6.0m

관찰기록

주식이 어류이기 때문에 주로 호반에서 무리지어 살고 있는 익룡. 상공을 호버링하면서 수면에 비치는 물고기의 그림자를 보고 굉장한 스피드와 정확도를 지닌 기습으로 낚아챈다. 또한 놈들의 먹이는 물고기에서 그치지 않는다. 육지의 작은 동물들이나 인간 등의 포유류도 사냥감인 듯 하다.

최근 호수 근처의 영역 싸움에서 밀린 무리들이 조직적으로 시설 근처에서 인간을 습격하고 있다.

전투기록

상공에서 선회하고 있을 때에 노려서 쏘는 것은 곤란하다. 보기보다 비행 속도가 빠르기 때문이다. 놈들은 먹이를 잡기 전에 머리 수로 압도하려는 듯이 포위하는 습성이 있다. 공격 찬스는 바로 이 때이다. 주의해야할 점은 놈들의 장갑이 의외로 두텁다는 것이다. 또한 집단으로 덤비기 때문에 한 마리만 노리고 있으면 다른 놈들이 틈을 보아 공격해온다. 그렇게 되지 않으려면 무기를 신중히 골라야만 할 것이다.

티라노사우르스(ティラノサウルス)


인상작의


디노 파일의 위치

살해 포인트 없음. 단지 일시적으로 움직임을 멈추었을 때에만 1000, 1500 포인트를 받을 수 있다(탱크로 싸울 때). 맨몸으로 만나면 절대 쓰러트릴 수 없으므로 도망치는 것 밖에 방법이 없다(움직임을 멈출 수도 없다). 탱크를 타고 있을 때에만 상대할 수 있으며 그 공략법은 본편 공략에서 자세히 다루겠다.

DINO FILE의 해설

데이터

의미: 흉폭한 도마뱀
몸길이: 14.5m
높이: 4.8m

관찰기록

그 이름 그대로 이 세계의 정점에 군림하고 있는 거대 육식 공룡이다. 사냥꾼의 본능에 따라 항상 사냥감을 찾아 돌아다닌다. 거대한 몸을 지탱하기 위한 에너지를 계속 얻어야만 하기 때문일 것이다. 주목할 만한 점은 끈질긴 집념이다. 한번 목표로 점찍은 사냥감은 지옥 끝까지라도 추적하는 습성이 있다. 병사들의 보고에 의하면 먹이를 쫓아서 수영하는 모습까지 목격된 바가 있다. 그리고 그 잔인함도 대단하여 먹이를 막다른 곳에 몰아넣고 무참히 유린한 후에 숨통을 끊는 것을 즐기는 성격이다.

전투기록

티라노사우르스를 쓰러뜨렸다는 보고는 들어와 있지 않다. 직접 전투한 사람은 반드시 죽었기 때문에 전투 데이터도 매우 적다. 간접적인 데이터에서 추측해 본 바로는, 놈에게 약점이 없다는 것만은 확실하다. 놈의 끈질긴 추격에서 도망간 사람이 옛날에 딱 한 명 있다고 한다. 더욱이 군인도 아닌 연약한 정보부원. 그것도 20살의 그럭저럭 미인이었다는 소문이 있다. 소문이라기보다는 농담에 가깝다고 본다.

오비랩터(オビラプトル)


인상작의


디노 파일의 위치

살해 포인트 100. 내구력은 랩터와 거의 같지만 에드워드 시티 이후로 등장하는 녀석들은 내구력이 2배로 올라가므로 주의할 것. 한 화면에 최대 4마리까지 나온다.

등장 이후 랩터 수준으로 흔하게 볼 수 있는 공룡으로 체액 뱉기와 할퀴기, 달려들어 할퀴기, 붙잡고 잡아뜯기 등의 다양한 공격 패턴을 지니고 있으나 쉽게 다운되기 때문에 그다지 두려운 상대는 아니다. 움직임이 랩터보다 빠르므로 혼란을 빚지 않도록 주의하자. 특별히 어려운 상대는 아니다.

DINO FILE의 해설

데이터
의미: 알도둑
몸길이: 2.5m
높이: 1.3m

관찰기록

이 세계에서 이런저런 공룡과 조우해서 처음으로 '이길 것 같다'라고 느꼈던 녀석들이었다. 하지만 그것은 오산이었다. 놈들은 강력한 무기를 2개 가지고 있다. 부리와 독이다. 알도둑이라는 이름은 잘못된 해석에 기반한 오해에서 붙여진 이름 같다. 하지만 실제로 놈의 예리한 부리는 딱딱한 알 껍질을 깨뜨리는 데에 사용되고 있다. 더욱이 호신용의 산성 독액도 있다. 공수를 겸비한 강적이다.

전투기록

놈을 상대로 멍하니 멈추어서는 안된다. 독액을 날리는 녀석, 점프하면 발로 차는 녀석 등을 대비하려면 항상 움직이면서 공격하는 것이 베스트다. 또한 놈들의 사이즈도 문제이다. 조그마한 몸으로 촐랑촐랑 움직이는 것도 신경 쓰이는데 그것들이 무더기로 덤벼오는 것이 보통이다. 그에 대처하기 위해서는 취급이 편리하고 연사성능이 높은 무기가 좋을 것이다

콤프소그나투스 (コンプソグナトゥス)



인상착의



디노 파일의 위치

살해 포인트 없음. 주로 연출 상 간간히 등장하다가 카드 키를 도둑맞는 이벤트에서 미니 게임 식으로 한 번만 만나게 되는 공룡이다. 따라서 공략법이라 할 만한 것은 전혀 없다.

DINO FILE의 해설

데이터
의미: 귀여운 턱
몸길이: 1.2m
높이: 0.5m

관찰기록

통칭 콤피. 주로 곤충을 잡아먹는 소형 공룡. 인간에 대해 위해를 가하는 경우는 기본적으로 없는 듯하다. 무리 지어 이동하면서 각지에 둥지를 틀고 그곳을 중심으로 행동한다. 우리들의 생활에 영향을 끼치게 된 계기는 그들이 연구 시설 내에 둥지를 틀고 나서부터이다. 그들의 눈의 구조는 조류에 가깝기 때문에 빛나는 금속성 물체를 보면 둥지에 가지고 가는 사태가 빈번하다.

전투기록

우리에게 직접적인 위해를 가하지 않기 때문에 전투 데이터는 기록되어 있지 않다. 하지만 병사들의 액세서리를 계속 가지고 가기 때문에 포획 방법을 모색 중에 있다.

플레시오사우르스 (プレシオサウルス)



인상착의



디노 파일의 위치

살해 포인트 400(일반) 또는 10,000(보스). 수면에 머리만 내놓는 타입은 원거리 공격이 가능한 무기만 있으면 아무 무기로나 상대할 수 있으며 통로로 다가와서 물어뜯는 공격 정도 밖에 하지 않으므로 매우 쉽게 공략할 수 있다. 보스로 등장하는 타입은 다가와서 물어뜯은 후 플레이어를 지나쳐서 다시 돌아오는 패턴을 반복하기 때문에 공격 타이밍이 흔치 않다. 장소를 잘 잡아서 다가올 때를 기다려 한 방 먹여주는 방법이 유용하다. 꼭 아쿠아 그레네이드로 상대하도록.

DINO FILE의 해설

데이터
의미: 도마뱀에 가까운 것
몸길이: 17.0m
높이: 3.0m

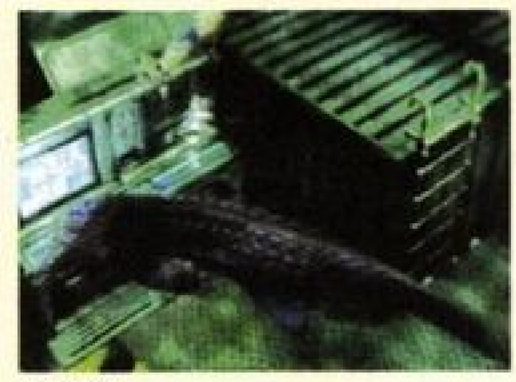
관찰기록

우리의 생명선, 서드 에너지로는 호수 밑에 있다. 정기 점검 때문에 정비병들이 호수 바닥으로 내려가지만 그들 중 반 이상은 돌아오지 않는다. 그 거대한 녀석의 먹이가 되기 때문이다. 녀석들은 육식 파충류이다. 호수에 목을 내밀고 호흡을 할 때 호수 위를 날아다니던 프테라노돈을 습격하는 모습이 목격되었다. 그 점에서 녀석들의 긴 목은 상상 이상으로 민첩하게 움직이는 것이 확인되었다.

전투기록

호수 위에서 습격 당했을 때에는 머리에 공격을 집중해야만 할 것이다. 녀석들은 그 긴 목으로 먹이를 혼란시켜서 호수 안쪽으로 끌어들이려 한다. 공격을 받으면 어쨌든 재빨리 태세를 정비하여 반격할 수밖에 없다. 또한 재수없게 물 속에서 녀석들과 조우한 경우에는 폭발계의 중화기 이외에는 씨도 먹히지 않는다고 생각하는 편이 좋다. 그 거대한 몸이 헤엄칠 때에 물의 흐름도 바뀌게 된다. 녀석들과의 싸움은 가능한 피하는 편이 최상의 선택일지도 모른다.

모사사우르스 (モササウルス)



인상착의



디노 파일의 위치

살해 포인트 600. 수중에서 등장하는 랩터라고 보면 되며 최대 2마리가 동시에 공격한다. 쇼크 웨이브로 기절시키고 니들 건으로 공격하는 패턴이 가장 좋으며 아쿠아 그레네이드에 여유가 있다면 이것으로 한 번에 쓰러뜨리는 것이 더욱 좋다. 그냥 물기와 물어서 띄운 후 돌진하는 두 가지 패턴이 공격이 있는데 후자의 공격은 공격력이 엄청나므로 절대 물리지 않도록 조심하자. 쇼크 웨이브가 빗나가면 100%로 반격이 들어오므로 자신이 없는 사람은 아쿠아 그레네이드의 탄알을 늘리거나 원거리에서 척살할 것.

DINO FILE의 해설

데이터
의미: 뮤즈 강의 도마뱀
몸길이: 6.0m
높이: 0.8m

관찰기록

놈들의 주식은 호수 밑바닥에 살고 있는 암모나이트인 듯 하다. 번식기가 되는 초봄 등에는 호수에 있는 모사사우르스가 먹이를 찾아 에너지 시설 주변에 모인다. 조개의 단단한 껍질을 씹어먹는 턱은 당연히 인간에게

도 위협적이다. 다이버 슈트의 두꺼운 장갑조차 씹어버릴 정도이다. 거대한 몸에 어울리지 않게 수영 속도도 대단하다. 거의 정반대에 가까운 기동력이라 할 수 있다.

전투기록

어쨌든 놈들의 움직임을 멈추는 것이 선결 과제이다. 니들 건을 쏴서 먹여주는 것도 방법이지만 확실한 것은 충격파를 먹여서 기절시키는 공격이다. 특히 두 마리가 덤빌 경우 이 방법을 써야만 할 것이다. 또한 놈들은 좁은 장소를 좋아하는 경향이 있는 것 같다. 호수 바닥에서 벽 일부에 구멍이 뚫여있는 지점에는 놈들이 있을 가능성이 있기 때문에 조심하는 것이 좋다.

이노스트랑케비아 (イノストランケビア)


인상착의


디노 파일의 위치

살해 포인트 400. 그냥 상대하면 그 무지막지한 방어력으로 미사일 포트나 대전차 라이플 이하의 무기는 무시해버린다. 공격력도 상당한 수준인데다가 최대 3마리까지 등장하므로 매우 무서운 적이라 할 수 있다. 그러나 체인 마인을 한 발 맞으면 반대로 뒤집어지는데 이 때에 메인 무기로 공격하면 매우 쉽게 물리칠 수 있다. 체인 마인이 없으면 절대로 상대하지 말고 도망가도록. 멀리서는 느릿느릿 움직이다가 플레이어와 가까워지면 움직임이 매우 빨라지며 할퀴기와 늪혀놓고 물어뜯기의 두 가지 패턴을 주로 사용한다. 후자의 공격은 거의 절반의 체력을 깎으므로 조심!

DINO FILE의 해설

데이터
몸길이: 3.7m
높이: 1.2m

관찰기록

도시에 연결되어 있는 동굴은 화산을 통과하고 있다. 2년 전 갑자기 이 화산이 활동을 시작했다. 그때부터 동굴 안에는 이 4개의 발을 가진 괴물이 출현하기 시작했다. '어둠'과 '열'을 좋아하는 습성이 있는 듯 하다. 동굴 부근에는 그다지 생물이 서식하지 않기 때문에 당초에는 초식동물이라고 판단했다. 하지만 운반병이 습격, 포식되었기 때문에 잡식이라는 것이 판명되었다. 움직임은 둔중하지만 현재 유효한 전법이 발견되지 않고 있다.

전투기록

아직까지 유효한 전법이 확립되지 않고 있는 것은 놈들의 상식을 뛰어넘는 두터운 장갑 때문이다. 거의 모든 무기, 불을 튕겨내어 버린다. 그리고 헬멧과 함께 두개골을 잘게 씹어버리는 그 턱도 위협적이다. 지금 알 수 있는 것은 사냥감에 덤벼드는 순간 배를 노리는 것이 유효하다는 것이다. 약점은 배이다. 현재 녀석을 완전히 뒤집기 위한 지뢰무기가 시작 개발 중이다. 그걸 얼마나 써먹을 수 있을지는….

트리케라톱스 (トリケラトプス)


인상착의


디노 파일의 위치

살해 포인트 없음. 지프를 타고 도망가는 미니 게임에서만 잠시 등장한다. 대형 라이플로 맞출 때마다 200(원거리 사격)~600(근거리 사격) 포인트를 주며 게임이 끝날 때에 두(頭)당 3,000 포인트를 준다. 가까이 다가와서 약 2초의 준비 동작 후에 지프를 들이받는 패턴을 지니고 있다. 성급하게 싸우지 말고 여유를 가지고 확실히 조준한 후에 상대하면 그다지 큰 무리 없이 클리어할 수 있다.

DINO FILE의 해설

데이터
의미: 3개의 뿔을 지닌 얼굴
몸길이: 8.5m
높이: 3.0m

관찰기록

도시 어귀 초원 에이리어에 살고 있는 초식공룡. 단체의 알을 단체로 보호하는, 사회성 있는 공룡이다. 병사가 실수로 그들의 알을 밟아버리기 전까지는 매우 얌전하고 우호적인 존재였다. 반년 전 그때의 트리케라톱스의 공격은 완전히 대처불가능이었다. 도시의 일각은 완전히 붕괴되었다. 그리고 아무래도 놈들은 한번 위해를 가한 종족을 결코 잊지 않는 듯하다. 그 이래로 몇번인가 부대가 습격을 받아 파멸했다.

전투기록

그들을 상대로 전의를 품은 시점에서 이미 그것은 패배를 의미한다. 성난 트리케라톱스를 멈출 수 있는 것은 그보다 더 성난 트리케라톱스 뿐이다. 겨우 우리들이 할 수 있는 것은 쫓아오는 그들의 콧구멍에 중화기를 때려넣어 거리를 버는 정도이다. 그들은 사회생활을 기본으로 하고 있기 때문에 영역을 넘어오는 추격은 하지 않는다. 목숨이 붙어있는 한 도망칠 수밖에 없다.

기가노트사우르스 (ギガノトサウルス)


인상착의


디노 파일의 위치

살해 포인트 30,000. 최강의 적으로 미사일 계열의 무기로 잠시 경직을 벌 수 있는 정도가 전부이다. 공격할 때마다 1,000 포인트를 준다(하지만 종반에 나와서 아무 짝에도 쓸모가 없다). 주공격은 물기와 괴성을 질러 다운시키기. 가장 무서운 공격은 턱으로 찍기인데 한 번 찍기 시작하면 연속으로 찍어서 체력은 DANGER 상태까지 떨어트린다. 미사일 계열 무기를 구입했다면 반드시 견제해 주도록. 플레이어가 직접 잡는 것은 불가능하며 전부 이벤트로 쓰러트리게 된다.

DINO FILE의 해설

데이터
의미: 초거대 도마뱀
몸길이: 20m 이상
높이: 7m 이상

관찰 기록

티라노사우르스보다 더욱 거대한 공룡이 존재한다…. 그런 밀림전설이 병사들 사이에 퍼지기 시작하여 3년전부터 조사가 시작되었다. 구체적인 목격예는 제로다. 하지만 작년 여름, 정글 안쪽에서 티라노사우르스의 사체가 발견됨에 따라 그 전설은 더욱 리얼리티를 가지게 되었다. 사체의 목은 초거대 이빨 모양이 선명히 남아있었다.

전투기록

전투 데이터는 완전히 제로다. 이것은 두 가지 가능성을 의미한다. 그런 공룡은 애초에 존재하지 않는다, 라는 가능성. 그리고 또 하나는 만난 병사는 모두 흔적도 없이 사라졌다라는 가능성이다. 하지만 부대에서 낙오된 병사의 약 70%가 그 뼈조차 남김없이 사라진 현장을 생각하면 초거대 공룡의 존재를 무시할 수 없다. 전설의 괴물을 본 자는 다음 순간 영원히 입이 봉해지는 것이다.

※ 공룡 살해포인트는 후반부로 가면×2

PlayStation

DINO CRISIS 액션 게임 젬병이 쓰는 신뢰도 랜덤% 게임 팁

바이탈 크레디트가 부족하십니까?



여기다



좀 더 구체적으로, 여기다



믿지 못하는 사람들을 위한 증거. 우측 하단에 주목

게임 중반에 접어들면 배를 이용하여 다른 장소로 이동할 수가 있게 된다. 이때 서드 에너지 관리 시설로 가면 해상에 걸린 통로를 따라가면서 플레시오사우르스와 싸우는 통로가 있다. 노 데미지로 계속하여 콤보를 잇기 매우 쉬운 장소로 한 번 지나가면 50,000 포인트는 우습게 벌 수 있는 곳이다.

콤보 쉽게 잇는 법

각 공룡에는 한 화면에 등장하는 최대 개체수가 있어서 그 이상은 등장하지 않는다(공룡 설명을 참조). 따라서 한 화면에서 3마리 정도 쓰러트리고 계속해서 공룡이 나오기를 기다리는 것은 바보 짓. 빨리 다음 화면으로 이동하여 공룡을 불러내는 것이 좋다.



이동하여 시체를 치우지 않는 한 새로운 공룡은 등장하지 않는다

또한 단차가 있는 에이리어에서는 긴 콤보를 노리기 어려우므로 무리하지 말고 그냥 노 데미지 만을 노리자. 이동하는 데에도 시간이 걸릴 뿐 더러 공격이 맞지 않는 경우가 많기 때문이다.



실제로 해보면 너무 많은 시간이 소요되는 것을 금방 알 수 있다. 성급히 노리다가 얻어맞지 말도록

각 에이리어에서는 공룡이 무한히 나오는 것 같지만 사실은 제한이 있다. 이것은 처음 에이리어에 들어섰을 때와 나중에 다시 같은 에이리어를 올 때에 등장 숫자가 다르다. 정해진 공룡 수를 모두 해치우면 더 이상 그 에이리어에서는 공룡이 등장하지 않게 되므로 다시 공룡을 불러내고 싶으면 배를 타고 다른 지역으로 갔다와야 한다.



이 화면을 한 번 봐야 한다는 말이다

공룡과의 거리가 멀 때에는 오기를 기다리지 말고 이동이 가능한 무기로 다가가서 직접 사격을 하여 죽이는 것이 낫다. 거리가 멀 경우에는 회피가 어려운 대시 또는 점프 공격을 맞을 가능성이 높고 기다리는 데에만도 시간이 걸려 콤보가 끊길 수가 있기 때문이다. 더욱이 S랭크를 노리는 사람이라면 가능한 많은 콤보를 내면서 시간도 단축해야 하기 때문에 겁내지 말고 뛰어들어 쏘는 것을 익히도록 하자.

긴 콤보보다는 노 데미지를

콤보를 잇는 것도 물론 중요하지만 그보다 더욱 값진 것이 노 데미지 보너스. 왜 노 데미지가 중요한지 잠깐만 계산해 보면 쉽게 알 수 있다. 랩터 11마리를 죽였을 때 들어오는 콤보 보너스는 2,200점. 그러나 그 11마리의 랩터를 죽이고 노 데미지 보너스를 받으면 무려 6,000점의 보너스가 들어온다. 그렇기에 콤보를 낼 자신이 없는 사람은 노 데미지 보너스를 노리는 것이 훨씬 낫다.

따라서 이렇게 되면 굳이 카운터라는 것은 고의적으로 낼 필요가 없는 요소가 되어 버린다. 실제로 카운터 보너스도 많이 않은데다가 잘못해서 스치기라도 하면 노 데미지가 날아가 버리기 때문에 의도적인 카운터 노리기는 자제하도록 하자.

초 랩터? 블루 랩터 쓰러트리기

일반 밸로시 랩터를 20콤보 이상으로 쓰러트리면 다음 에이리어에서 파란색을 띤 일명 초 랩터가 2마리 짝을 이루어 등장한다. 이 녀석의 내구력은 가히 상상을 초월한다. 마치 티라노사우르스를 실탄으로 상대한다는 마음가짐이 아니면 이기기는 거의 불가능. 한 마리당 7000 포인트라는 엄청난 점수가 그의 난이도를 대변한다.



랩터와는 달라! 랩터와는(그의 색깔과 포인트를 보라)! 필자의 경우 이런 압삽이를 이용, 솔리드 캐논 15발 정도로 해결했다(15발~)

DINO CRISIS 등장 파일 해석 일람

※서포트 파일은 게임의 간이 매뉴얼과도 같은 것이므로 역시 생략한다.

1 의사의 수기 · 시공 전이에 대하여(醫師の手記 · 時空轉移について)

또 다시 이 날이 찾아왔다. 1월 14일. 서드 에너지 폭주사고 때문에 우리들이 이 세계로 날려버려진 날.

이 날을 맞이할 때마다 새삼스레 절망을 느낀다. 그것도 오늘로 10번째다. 의무실 약품 창고는 처음 1년째에 바닥이 났다. 그 이후로는 효능조차 알 수 없는 야생 약초를 채집해서 병사들의 상처를 치료하면서 계속해서 구조를 기다렸다. 왜 구조대는 오지 않는 것일까? 10년을 생각한 끝에 결론은 나왔다.

시공 전이는 서드 에너지 폭주사고에 의하여 일어났다. 하지만 우리의 기술력으로는 그 '사고'를 완전히 제어하기에는 몇 년이 걸려도 불가능한 것이다. 6,500만년의 타임 슬립에서 10년이나 20년 정도의 오차는 별로 이상할 것이 없다. 하지만 우리 인간에게 있어 그 오차는 매우 치명적이다.

왜 우리들은 이런 위험한 장난감에 손을 댄 것일까…?

2 기자재보관실의 기자재반출(機材保管室の機材搬出)

여기에 있는 사용할 수 있는 기자재는 전부 내일 연구시설로 반출한다. 연구시설에서는 다음 달부터 대규모 시뮬레이션을 실행한다고 한다. 그를 위하여 데이터 보존에 사용할 컴퓨터는 몇 대가 있어도 부족할 형편이다. 타임 게이트 부활 프로젝트는 지금 벽에 부딪친 듯하다. 이번 시뮬레이션에서 타개책이 보인다면 좋겠지만.

오늘 중으로 연구시설 키 카드를 운반부 대장인 울프 소위에게 넘길 것.

키 카드는 이 방 벽의 박스에 보관되어 있다.
병사들의 가족 약 250명은 지난 달 모두 에드워드 시티 주거 에이리어로 이주를 마쳤다. 남은 것은 모두 우리들의 노력 여하에 달려 있다

3 독성 식물 소각 작업에 대하여(毒性植物の燒却作業について)

독성식물 PP-34

최근 이 시설 부근의 정글에 독성 식물 'PP-34'가 이상 발생하고 있다.
직경 약 80cm의 본체에서 독성 포자를 분출하고 있다. 포자를 흡입한 대원은 현재 의식 불명의 중태이다. 약초 채집반은 일시적으로 임무를 중지하고 급히 처리반을 결성하라. 그리고 플레임 런처를 사용하여 소각 작업에 나서주십 바란다.
작업 시에는 타겟과의 거리에 충분히 주의해 주길 바란다

4 키 플레이트 일괄 관리(キープレートの一括管理)

이번에 시설의 모든 록을 관리실 키 관리 장치에서 일괄 관리하기로 결정되었다. 록은 그 단말의 램프와 같은 색 홀더에 비치된 키 플레이트로 해제할 수 있다. 관리상 안전을 위하여 관리 단말에서는 한 번에 하나의 열쇠 밖에 꺼내갈 수 없다.
또한 키의 전자정보는 매주 갱신되기 때문에 사용하고 난 후에 즉시 관리 장치에 되돌릴 것.

5 연구원의 기록 · 미사일 발사장(研究員の記錄 · ミサイル發射場)

타임 게이트의 부활은 역시 이 세계에 있는 자재로는 불가능한 것이 아닐까.
오늘 우리들의 최후의 희망을 건 시뮬레이션 실험이 행해질 터였다. 하지만 기자재 부족으로 실험은 결국 이루어지지 못했다. 일주일 전 군사 시설에서 실험용 기자재가 운송되기로 했지만 울프 소위가 이끄는 운송 부대는 오지 않았다.
아무래도 군사 시설 쪽에 무슨 일이 있는 것 같다. 연락이 되지 않는다.
실험을 계속할 작정이라면 다리 건너편 미사일 발사장의 기자재를 사용할 수밖에 없다. 하지만 며칠전의 전투로 다리는 끊겨버렸다. 또 하나의 루트는 맹독성 가스가 가득 차 있어서 가까이 갈 수 조차 없다….

6 연구원의 일기 · 소형 공룡 콤피(研究員の日記 · 小型恐龍コンピー)

3월 25일

최근 동료들의 액세서리가 곧잘 분실된다. 손거울이나 손목시계 같은 것 말이다. 오늘 드디어 내 은 로켓도 없어졌다. 최근 보이는 꼬마 공룡의 소행이라는 것이 정론이다. 콤피가 하는 한심한 이름을 가진 공룡인 듯 하다.

4월 3일

오늘 재밌는 이야기를 들었다. 까마귀 같은 종류의 새들은 반짝반짝 빛나는 물건을 모으는 습성이 있다고 한다. 아무래도 콤피에게도 비슷한 습성이 있는 것 같다. 도둑맞은 물건은 모두 금속제 반짝이들뿐이다. 그 자식들 웬지 모르게 새하고 닮은 것도 같은 것이, 어쩌면 새들의 조상일지도 모른다.
애석하게도 아직까지 잡질 못했지만 이 습성을 이용하면 어쩌면….

4월 6일

실험 동물용 우리를 이용해서 그 자식을 잡는 데에 성공했다. 앨런의 팔찌를 미끼로 써서 몰아넣었다. 주의점은 녀석의 도주로를 전부 차단하는 거다. 조금이라도 도망갈 구석이 남아있으면 우리에는 들어가지 않는다.
이제부터는 이 함정을 사용해서 그 자식들을 차례로 처리해야 한다. 그 꼬마 녀석들을 먹이로 삼고 있는 랩터가 이 주변을 어슬렁거리기 시작했으니깐 말이다. 정말 민폐 끼치는 놈들이다.
일반인 스탭이 에드워드 시티 주거구로 이주를 개시할 때까지 앞으로 두 주일 남았다.
그 동안만이라도 이 시설을 공룡들에게서 지켜내지 못하면….

7 보고서 · 신원불명의 사체(報告書 · 身元不明の死體)

다시 운송되어 온 청년의 사체에 관한 것인데, 역시 에드워드 시티의 주민일 리가 없다는 것이 판명되었다.
하지만 그렇게 되면 그들은 우리들과는 다른 세계에서 왔다 라는 결론이 나온다. 그럴 수가 있단 말인가? 수개월동안, 17~18세 정도되는 신체적 특징을 지닌, 이 사체와 같은 정체불명의 청년들이 우리들 앞에 나타나 공격을 가해온다.
그들과의 커뮤니케이션은 일체 불가능하다.
오늘 보존액에서 시체 1구를 꺼내어 해부할 예정이다.
결과는 호수 에너지 관리 시설에 파견중인 메이슨 대령에게 보고 데이터로 작성하여 제출한다.

8 병사의 수기 · 호수 시설의 열쇠(兵士の手記 · 湖上施設のキー)

이번에야말로 끝장이 날 것 같다. 하지만 여기까지 살아남아서 마지막에 인간의 손에 걸려 죽을 줄이야….
녀석들은 대체 뭐냐. 풀 페이스 헬멧에 검은 라이더 슈트를 입고서는.
어떻게 도망은 쳤지만 이 시설에 들어가는 키 카드를 잃어 먹었다. 무슨 이런 병신 짓이 다 있담.
짐작이 가는 곳은 그곳 밖에 없다. 정글 항구 부근에 있는 샘이 솟아 나오는 지점이다.
그 샘은 작은 것치고는 물살이 빠르다. 빨리 안 가면 떠내려갈지도 모른다.
호수 시설의 메이슨 대령에게 전달해야 할 디스크를 녀석들에게 빼앗겨 버렸다. 무슨 해부 보고 데이터라고 했던 것 같은데….

9 관리직원의 일지: 정비사에 대하여(管理職員の日誌: 整備士について)

6월 2일 오후 10시 30분

내일 오후 에드워드 시티에서 정비사 2명, 이 시설에 온다. 매년 있는 서드 에너지로(爐) 제 9회 정기 점검이라는 거다. 호수 바닥에 있는 그 에너지로가 침묵한 순간 우리들의 생명선도 끊긴다. 따라서 이번에도 이상이 없기를 바랄 뿐이다.
하지만, 한편으로는 그 로가 부서져 버리는 편이 우리들에게 있어 더 나을지도 모른다는 생각이 든다….

6월 3일 오후 4시

호수로 내려간 정비사가 돌아오지 않는다. 녀석들의 점심밥이 된 것이겠지. 곤란한 지경에 이르렀다. 에드워드 시티 입구 열쇠는 정비사 밥 녀석이 가지고 있단 말이다. 이 시설에서 도시로 가려면 그 열쇠가 필요하다.
할 수 없다. 이젠 나도 다이버 슈트를 입어야겠다.
놈들의 저녁밥이 되지 않기를 빌 뿐이지만….

10 엘리베이터 암호번호(エレベータの暗 番號)

호수 바닥으로 내려가는 엘리베이터 암호번호가 이번에 변경되었으니 주의하기 바란다.
새로운 암호번호: ×××× (매번 바뀜)

11 정비사의 메모: 전원 재기동(整備士のメモ: 電源の再起動)

밥에게

이번에 이 에이리어를 담당하게 되었다고 들었다. 전속 축하로 괜찮은 정보를 남겨두지.
전원 재기동에 관한 정보다. 재기동 프로그램을 기동해도 금방 멈추지? 그건 아무래도 기동용 제어단말 3개의 상태가 나빠서 그런 것 같아.
그 자식들을 잘 다루는 '요령'을 알려주지.

PlayStation

프로그램을 기동하면 곧 전력이 오버로드해서 단말 램프가 빨갛게 되지? 그때 손에 걸리는 도구로 전기 쇼크를 먹여주는 거야. 깜짝 놀래서 정상으로 돌아오지롱. 뭐 잘 길들여 보라구. 안녕.

마이크

12 에너지로 정기점검 순서(エネルギー爐の定期点検手順)

올해 정기점검도 각자 분담해서 행한다.
밥은 서드 에너지로 본체, 알렉은 호수 순환 시스템을 체크한다.
예년대로 정비사의 안전을 위해 작업 중에는 서드 에너지로로 통하는 기계 냉각용 수로의 대형 셔터를 닫아 놓을 것.
밥이 로의 체크를 끝낼 때까지 알렉이 셔터 조작 플러그를 뽑아서 보관해 둘 것.
또한 며칠 전 냉각수 순환실에서 작업용 수중 폭뢰에 의한 사고가 있었다.
그 폭발로 순환실 일부 기둥에는 현재 균열이 가 있다. 앞으로 1번만 폭발이 더 있으면 무너질 것이다. 그걸 수리하는 것도 잊지 않도록.

13 가게 주인의 수기: 미사일 발사 계획(店主の手記: ミサイル發射計劃)

이 세계에서 인간의 영토를 지킨다는 발상은 역시 무리였다. 도시에 침입하는 공룡을 일망타진한다는 작전은 실패로 끝났다.
이 세계의 인간은 지금 분명히 전멸로 다가가고 있다. 서드 에너지는 역시 인간이 손댈 영역이 아니었다. 군인 녀석들은 여기까지 몰려있으면서도 아직 그걸 모르고 있다.
서드 에너지 미사일을 이 주변 정글에 쏘아서 에이리어 통째로 없앨 속셈인 것 같다. 서드 에너지 데이터 디스크를 정글 미사일 발사장에 가지고 가서 그 데이터를 탄두에 입력, 내일 정오, 이 에이리어에 쏜다고 한다.
미사일이 먼저일까, 우리들의 전멸이 먼저일까…?

14 관리인의 유서('管理人'の遺書)

이렇게 되리라는 것은 알고 있었다.
인간과 공룡의 공존 따위는 처음부터 바랄 게 아니었다.
하지만 우리들이 희생이 됨으로서 인류는 멸망의 위기에서 도망갈 수 있을 것이다. 마지막 순간을 맞이하는 지금으로서는 믿을 수밖에 없다.
비정하게도 우리들이 틀어 박혀있는 이 시설은 애시당초 공룡들의 환경을 고려하여 그들을 보호할 목적으로 건조되었다.
나는 그 관리인이다. 최후까지 살아남아버린 필요 없는 생물.
이 세계에 미래는 없다. 공룡에게 상처입은 수십명의 아이들을 생명유지 캡슐에 잠재워서 '과거'의 인간에게 맡기도록 한다.
생명유지장치의 기능은 만능이다. 어떤 치명상이라도 어떤 방법으로든 반드시 낫게 해 줄 것이다. 또한 장치는 아이들에게 이 세계에 관한 지식을 내려주고 교육도 해 줄 것이다.
하지만 그 장치는 공룡의 새끼에 맞추어 설계되어 있기 때문에 지식은 공룡과 공생하기 위한 것에 한정되어 버릴 것이다. 아이들은 언어를 잃어버리고 공룡을 지키려는 본능만이 살아있을 것이다…비정한 이야기다.
오늘은 과거로의 메시지를 녹화했다.
이곳에 반드시 나타날 그 남자를 위해서이다. …이것으로 미련은 없다.

15 노아의 방주 계획(ノアの方舟計劃)

남해의 작은 나라 보르지니아에서 일어난 최초의 폭주가 모든 것의 시작이었다.
전이 때에 발생한 시공의 균열이 백악기 이후의 모든 역사의 흐름을 미묘하게 비틀어놓은 것이다. 그 영향을 확인하기 위해 전 지구 규모의 백악기 이후의 오류가 빚어진 생물사를 시뮬레이트 하는 실험이 행해졌다.
그 결론은 절망적이었다.
'오류'는 공룡을 시작으로 하는 모든 생물계에 데미지를 주어 지구 역사에 커다란 영향을 초래한다.
그리고 비틀어진 역사의 끝에 인류의 탄생은 있을 수 없다….
그것이 결론이었다.
백악기의 생물들을 게이트를 통하여 닮은 환경의 먼 미래에 옮긴다. 그리고 위기를 회피한 후 다시 그들을 백악기의 세계에 되돌린다.
이번 이 계획을 우리들은 *〈노아의 방주계획〉*이라 칭한다.
이 계획이 우리 인류에게 남겨진 최후의 '탄생'으로의 희망이다. 성공을 빌며 이 계획의 발동을 선언한다.

WAPP 중구위원회

DINO CRISIS 게임의 특전

1 미니 게임 등장

난이도는 어떤 것이라도 상관없으니 한 번 클리어하면 등장한다. 이 게임의 자세한 것은 나중에 공략을 하도록 하겠다. 한 번 클리어할 때마다 게임에서 모은 총 바이탈 크레디트로 캐릭터를 구입할 수가 있는데 구입 가능한 캐릭터는 다음과 같다.

난이도	구입 가능 캐릭터
EASY	레지나(자동), 딜런(자동), 릭, 게일, 탱크
NORMAL	위의 것을 전부 구입하면 오비랩터, 벨로시랩터, 이노스트랑케비아, 알로사우르스, T-REX가 추가된다
HARD	위의 것을 전부 구입하면 콤프소그나투스, 트리케라톱스가 추가된다

2 미니 게임 2인용

위의 캐릭터 중 공룡 캐릭터를 구입하면 DINO DUEL이라는 미니 게임이 새로이 등장한다. 이 게임은 자신이 구입한 공룡 중 1마리를 골라 대전을 펼치는 대전 게임으로 단판승, 99초제이다. L2 버튼으로 포효, 각 버튼으로 다양한 공격이 가능하다. 실제로 해보면 매우 엽기적인 게임.

3 VCS 플라티너 카드

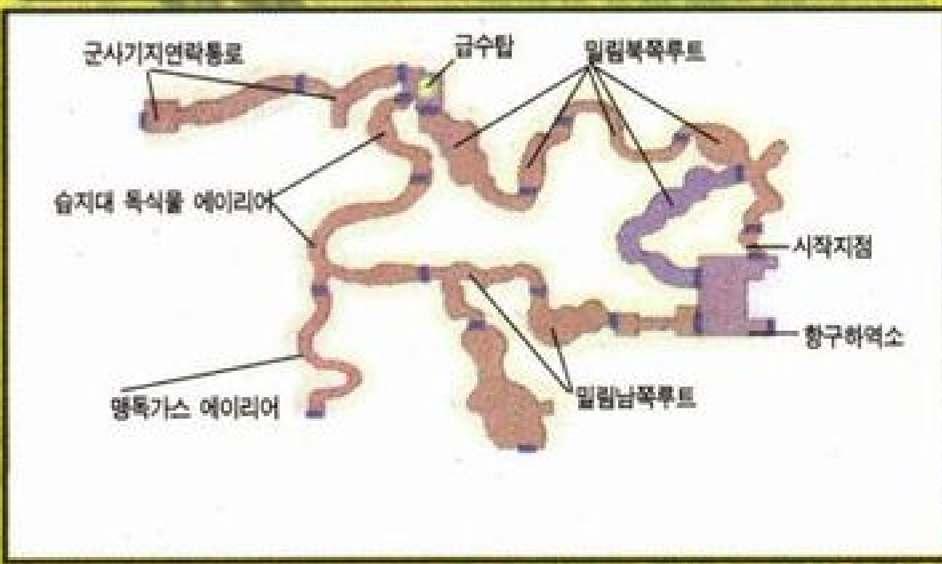
게임에서 등장하는 디노 파일(DINO FILE, 공룡들의 정보가 담긴 파일이다)을 전부 발견하면 얻을 수 있다(공룡 소개에 왜 디노 파일 입수 장소를 표시했는지 알겠는가?). 탄알이 무제한인 무기를 살 수 있게 된다.

4 S랭크 취득

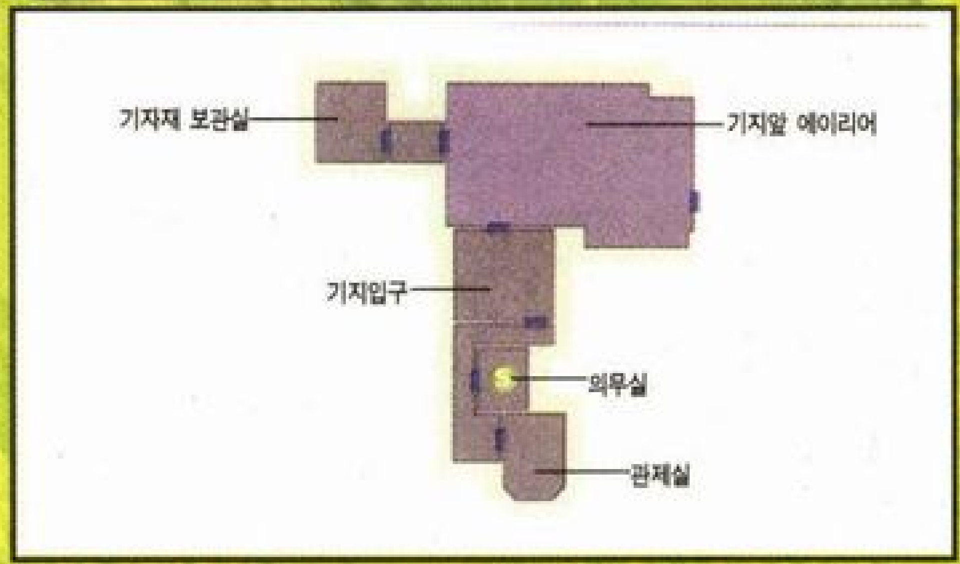
본편에서는 세이브나 탄알에는 상관없이 2시간 이내로 클리어하면 S랭크를 받을 수 있다. 서브 게임에서는 클리어 후에 나오는 4개의 평가 항목 평균이(명중률, 잔여 시간, 잔여 체력, 남은 아이템) S이면 받을 수 있다. 하지만 그에 따른 특전은 없다~안.

게임 전체 지도 모음

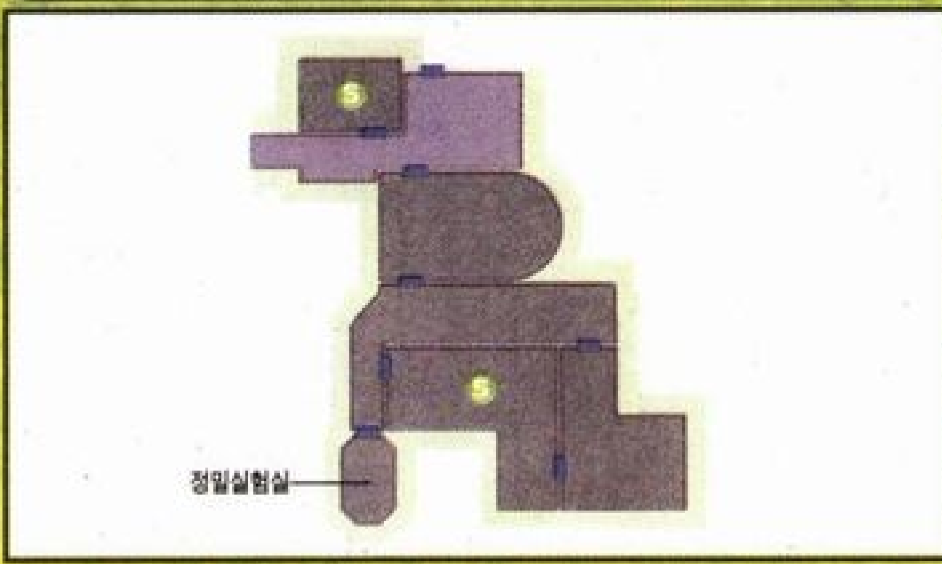
정글



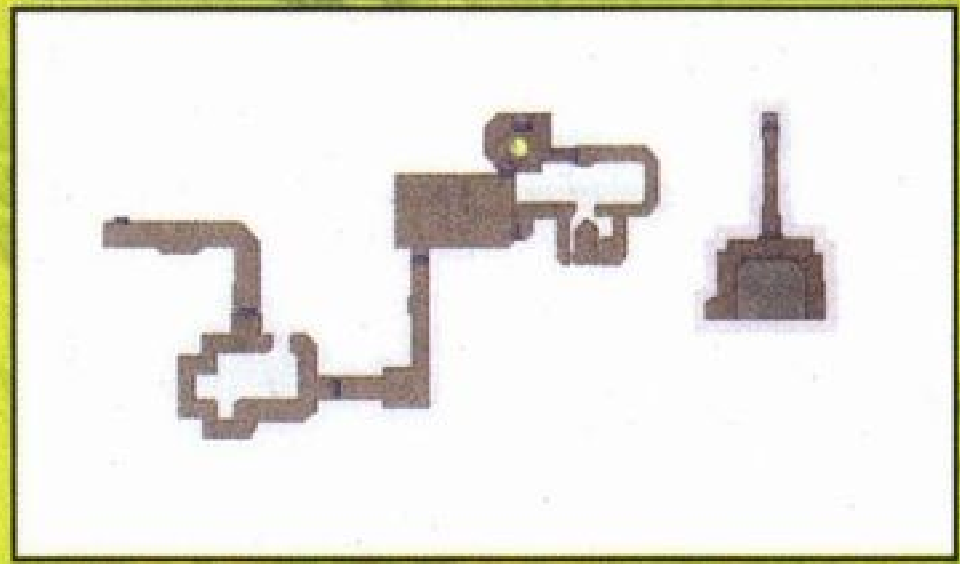
군사 기지



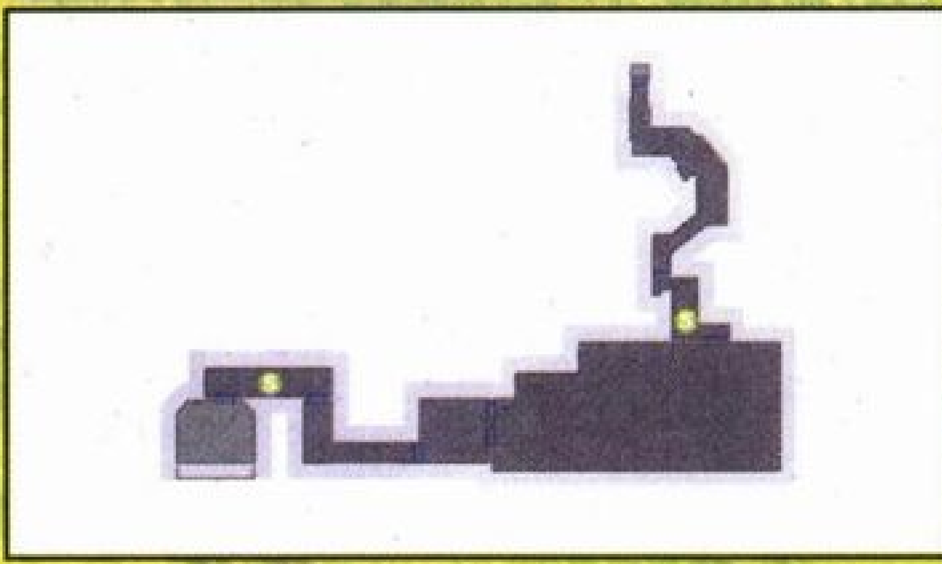
연구 시설



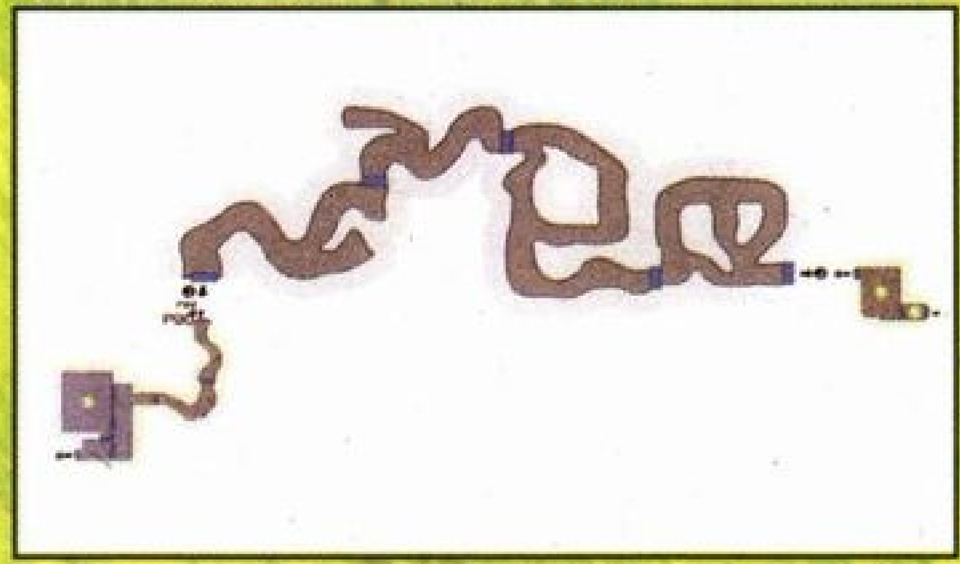
호수 에너지 관리 시설



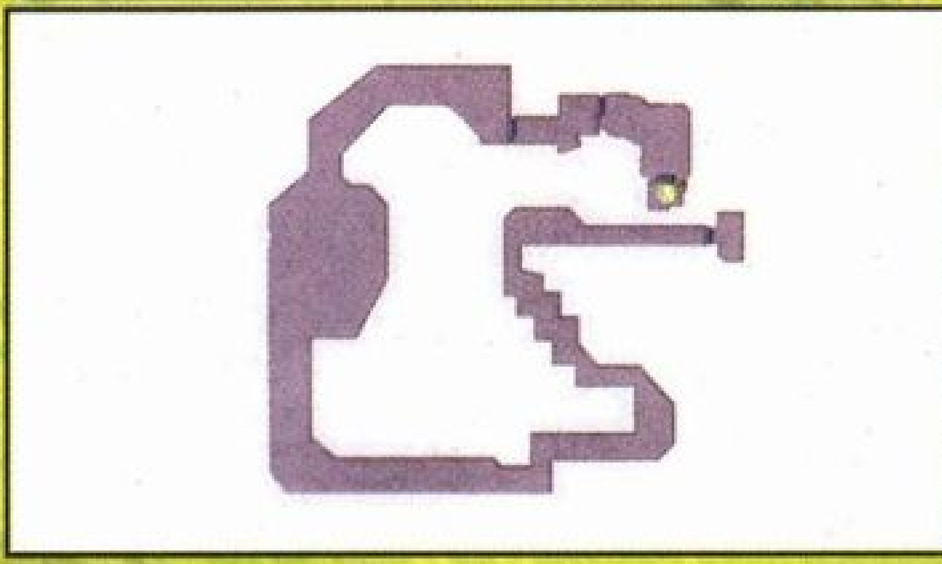
호수 에너지 관리 시설 밑바닥



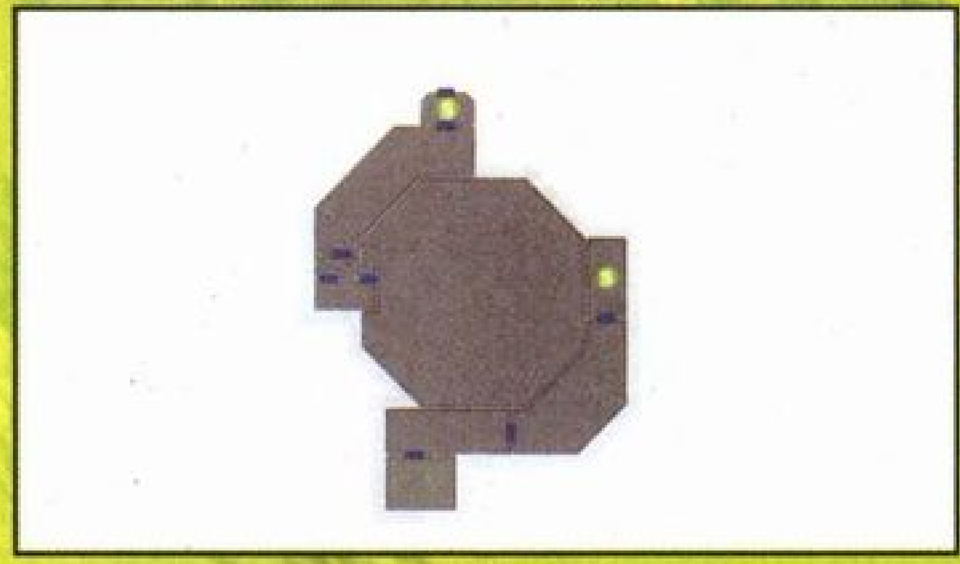
시티 연락 에이리어



에드워드 시티



미사일 발사장



PlayStation

메인 게임 공략

딜런 1기

일목요연 이동 루트!!

○ 보는 법: 진행 필드는 L2 버튼을 눌러서 나오는 맵 상단에, 진행 에이리어는 문 열고 들어가는 로딩 시간 중 좌측 상단에 표시된다. 꼭 참고하도록. 또한 에이리어 이름에 (VCS)가 붙어있는 것은 바이탈 크레디트 서비스(상점과 세이브 포인트)가 있다는 것을 의미한다.



▶ 이곳을 보고 참조하자

진행 필드: 정글(ジャングル)→군사 기지(軍事基地)

진행 에이리어: 시작 지점→ 밀림 북쪽 루트(密林・北側ルート)①→ 밀림 북쪽 루트② → 밀림 북쪽 루트③→ 밀림 북쪽 루트④→ 급수탑(給水塔) (VCS)→ 군사 기지 연락 통로(軍事基地連絡通路)①→ 군사 기지 연락 통로②→ 기지 앞 에이리어(基地前エリア)→ 기지 입구(基地・エントランス)→ 기지 연락 통로 (基地・連絡通路) →의무실 (醫務室) (VCS)→ 기지 앞 에이리어로 되돌아감→ 기자재 보관실(機材保管室)→ 레지나 1기로

○ 출현 공룡 수

에이리어	처음 들어갔을 때의 공룡 수	에이리어에 최대로 등장하는 공룡 수
밀림 북쪽 루트①	벨로시랩터×18	벨로시랩터×30
밀림 북쪽 루트②	벨로시랩터×15	벨로시랩터×30
밀림 북쪽 루트③	벨로시랩터×15	벨로시랩터×20
밀림 북쪽 루트④	벨로시랩터×20	벨로시랩터×40
군사기지 연락통로①	벨로시랩터×20	벨로시랩터×30
군사기지 연락통로②	벨로시랩터×20	벨로시랩터×35
기지 앞 에이리어	티라노사우르스×1	티라노사우르스×1
기지 입구	-	벨로시랩터×21
기지 연락 통로	-	벨로시랩터×3

※ 최대 공룡 수는 처음 들어갔을 때의 공룡 수를 포함한 숫자임

화려한 오프닝이 끝나면 레지나와의 대화가 시작되고 레지나와 헤어진 후 드디어 딜런을 조작하여 게임으로 돌입할 수 있다.


이 남자가 사는 법


이 여자가 사는 법

딜런: *이게 백악기 류 환영이라는 건가. 자극적이군.*

레지나: *무선은 응답이 없네.*

딜런: *젠장, 무슨 꼴이야 이게…. 할 수 없지. 일단 임무에 나서 볼까. 너 분명히 이름이….*

(무시하는 레지나)

레지나: *안되겠어. 줄기가 얽혀서 안 열리는데. 저쪽으로 가보지.*

딜런: *어이어이, SORT네 아가씨는 문 여는 법도 모르나? 이렇게 하는 거야. …잘 봐뒤.*

레지나: *어머 TRAT네 오빠들한테는 딱 어울리는 장난감이네. 그럼 안녕, Mr. 바바리안(필자 주: 디아블로의 그것이 아냐!…아니, 맞을지도…).*

딜런: *어이! 퍼스트 네임은 딜런이다. 도움을 청할 때는 그렇게 불러.*

사진에서 보다시피 문에 덩굴이 얽혀 있는 것은 딜런의 마쳇으로, 열리지 않는 문 옆에 붉은 색 스위치가 있는 문은 레지나의 라지 스턴건으로 각각 열고 지나갈 수 있다. 기본 지식을 익히고 대충 게임에 감을 잡았다면 문을 열고 북쪽 루트①로 나가자. 벨로시랩터 3마리가 포위하는 이벤트로 적의 첫 등장이 시작되지만 난이도가 노멀이라면 허무하게도 근거리 샷건 1방에 나가떨어진다(하드라면 2~4방). 하지만 포위되었다는 사실에는 변함이 없으므로 일단 전방으로 달려가면서 이동 사격으로 앞의 랩터를 물리치고 잽싸게 L1 버튼을 눌러 뒤의 랩터 2마리를 일거에 몰살시키자. 이후로 급수탑까지는 그다지 어렵지 않게 진행할 수 있을 것이다. 급하게 진행하지 말고 천천히 한 마리씩 차례로 척살하여 급수탑에 도착할 때까지 가능한 많은 노 데미지 보너스를 벌어놓도록 하자. 땅에 떨어진 회복약은 귀찮으면 줍지 않아도 좋다(하드 모드에서는 등장하지 않는다). 급수탑에 도착하면 이벤트가 벌어진다.


마무리가 이렇게 되면 성공. 사진으로는 알 수 없지만 콤보 카운터가 03으로 올라가는 중이다

딜런: *기다려! 누구냐! 생존자냐? 왜 도망가는 거야. 이리 나와. 너희들을 구하러 왔어.*


잔상을 남기며 공룡 밀렵꾼에게서 도망가는 우리의 가면 라이더


우리나라에서는 일상 생활에서 이런 사람을 만나면 112로 신고하라고 가르친다


바이탈 크레디트 서비스를 제공하는 단말은 이렇게 생겼다. 잊어먹지 않도록 머리 속에 잘 새겨두자

드디어 세이브 포인트의 등장이다. 회복약, 탄창 보급, 탄창 증가 등의 행동을 취할 수 있으며 아직 TOOL은 팔지 않는다. 여기까지 왔을 때 포인트가 18,000이 넘었고 한 번도 회복약을 쓰지 않았다면 절대로 솔리드 캐논(ソリッドキャノン)을 구입해두자. 강력한 위력과 편리한 기능을 동시에 갖추었으며 게임 끝까지 유용한 무기이기 때문이다. 특히 지금 시점에서 얻어둔다면 앞으로의 게임이 매우 편해질 것이다.



4개 에이리어에서 모두 노 데미지를 기록하고 6콤보 이상을 꼬박꼬박 기록했다면 살 수 있을 것이다(사진은 실패 케이스)

체제를 정비하고 군사 시설로 힘차게 향하자. 중간에 역시 랩터들이 등장하지만 통로가 일직선에 폭이 넓지 않아서 어렵지 않게 싸울 수 있을 것이다. 앞뒤로 포위되었다 싶으면 이동 사격으로 전방의 랩터를 다운시키고 진행하는 패턴으로 진행하자. 기지 앞 에이리어에 도착하면 오프닝의 한쪽 눈이 날아간 티라노사우르스가 재등장한다. 공격력이 강하고 몸집이

커서 까딱 잘못 헤매면 구석에 몰려 죽기 십상이다. 그러나 한 입에 먹힌다거나 하는 사태는 없으므로 안심하도록. 사진을 통하여 진행 루트를 설명하도록 하겠다.


다가오는 것에 개의치 말고 사다리로 올라간다


사다리로 내려오면 사진과 같이 티라노가 컨테이너를 부순다. 어서 구급상자가 보이는 사다리로 올라가자


컨테이너 위로는 달려갈 수 없다. 얌전이 가던 길을 가자


여기까지 오면 이제 안심

사다리를 내려오면 가면 라이더들이 이상한 석궁 비슷한 총을 들고 나와 딜런을 공격한다. 눈앞에는 티라노가 육박하는 위기 상황. 캐릭터 설명에서 둔하다는 해설을 무시하고 그는 기민한 움직임으로 기지 입구로 몸을 피한다.


어째서 인간이 공룡과 함께 인간을 공격하는가? 하지만 의문보다는 지금은 살아야 할 때

엔트런스의 소파에는 티라노사우르스의 디노 파일이 있다. 연락 통로를 지나 의무실로 가면 다시금 세이브 포인트. 방안에는 파일 1(파일 해석 일람에서 확인할 것)과 키 플레이트(キープレート)가 있다. 키 플레이트를 얻었으면 오면서 얻은 바이탈 크레디트로 아이템을 정비하고 기지 앞 에이리어로 돌아가 들어가지 못했던 또 하나의 문을 통하여 기자재 보관실로 들어가자.


의무실에 들어갔다가 나오면 기지 연락 통로와 입구에 랩터가 등장한다. 주의!


아직도 걔기고 있는 T-REX를 조심하여 이 문으로 들어가자

입구의 파란색 패널은 무시하고 안으로 들어가자. 탁상 위의 파일 2를 입수하고 벽의 붉은 색 패널에 의무실에서 얻은 키 플레이트를 사용하면 연구 시설의 키 카드(研究施設のキーカード)를 얻을 수 있다. 하지만 이 사태를 불법으로 취급한 인공지능 가드 시스템은 문을 닫아서 딜런을 가두어 버리고 만다.



여기에 키 플레이트를 사용하자



이것을 얻으면 성공

딜런: 젠장! 누가 응답 좀 해! 데이비드! 레지나!
레지나: 여기는 레지나.
딜런: 당했다. 군사 기지에 있는데 갇혀 버렸어.
레지나: 아까는 장난감은 휘둘러 봤어? 기분 내키면 가 줄게.
딜런: 좋아. 문밖에 키를 둘게. 부탁해.


당황하는 남자


여유있는 여자

레지나 1기

일목요연 이동 루트!!

○ 보는 법: 진행 필드는 L2 버튼을 눌러서 나오는 맵 상단에, 진행 에이리어는 문 열고 들어가는 로딩 시간 중 좌측 상단에 표시된다. 꼭 참고하도록. 또한 에이리어 이름에 (VCS)가 붙어있는 것은 바이탈 크레디트 서비스(상점과 세이브 포인트)가 있다는 것을 의미한다.

진행 필드: 정글(ジャングル)→연구 시설(研究施設)→군사 기지(軍事基地)

진행 에이리어: 시작 지점→항구 구름다리(港·吊し橋)→밀림 남쪽 루트(密林·南側ルート)①→밀림 남쪽 루트②→연구 시설 연락 에이리어(研究施設連絡エリア)→시설 뒤뜰(施設·裏庭)→세큐리티 관제실(セキュリティ管制室) (VCS)→밀림 남쪽 루트②로 되돌아감→습지대 독 식물 에이리어 남쪽(湿地帯·毒植物エリア南)→습지대 독 식물 에이리어 북쪽(湿地帯·毒植物エリア北)→급수탑(給水塔) (VCS)→군사 기지 연락 통로(軍事基地連絡通路)①→군사 기지 연락 통로②→기지 앞 에이리어(基地前エリア)→기자재 보관실(機材保管室)→기지 앞 에이리어→기지 입구(基地·エントランス)→기지 연락 통로(基地·連絡通路)→관제실(管制室)→기자재 보관실로 돌아감→딜런 2기로

출현 공룡 수

에이리어	처음 들어갔을 때의 공룡 수	에이리어에 최대로 등장하는 공룡 수
밀림 남쪽 루트①	벨로시랩터×20	벨로시랩터×무한대
밀림 남쪽 루트②	벨로시랩터×25	벨로시랩터×41
연구 시설 연락 에이리어	알로사우르스×1, 알로사우르스 살해 후 프테라노돈×15	알로사우르스×1, 알로사우르스 살해 후 프테라노돈×30
시설 뒤뜰	벨로시랩터×20	벨로시랩터×40
기지 앞 에이리어	프테라노돈×무한대	
기지 입구	벨로시랩터×8	벨로시랩터×21
기지 연락 통로	-	벨로시랩터×3

※딜런과 중복되는 루트의 경우 딜런이 전멸시켰을 경우 등장하지 않음

PlayStation

시작해서 전방에 보이는 열리지 않는 문은 라지 스턴건을 이용하여 열 수 있다. 남쪽 루트의 랩터들은 대개 핸드건 3방 정도면 죽으므로 그다지 걱정할 것은 없다. 단 명심해야 할 것은 파이어 월(5,000)이나 플레임 런처(8,000)를 살 포인트를 반드시 벌어야 한다는 것. 가능하면 사정거리도 어느 정도 있고 판정이 넓은 플레임 런처를 살 것을 권한다. 어쨌든 랩터들을 지나 연구 시설 연락 에이리어에 도착하면 T-REX보다 약간 작은 대형 공룡 알로사우르스가 등장한다. 이놈은 사다리 하나 정도의 단차는 점프하여 오르내리는 능력을 지니고 있다. 공격도 빠르고 강하기 때문에 현재의 핸드건으로는 이길 수 없다. 일단은 도망. 이 공룡은 층을 옮길 때에 준비 자세가 있으므로 이것을 보고 공룡이 내려올 때에 올라가는 방법을 사용하면 안전하게 도망갈 수 있다.


씹혀먹힐 위기. 하지만 여기까지 도망오면 괜찮다


뒤뜰에서는 이렇게 거리를 두고 단차를 이용하여 공격을 하면 안전하게 공룡을 죽일 수 있다


레지나를 습격하는 가면 라이더

뒤뜰의 공룡들을 지나 세큐리티 관제실에 도착하면 파이어 월이나 플레임 런처 둘 중의 하나를 반드시 구입하고 세이브나 약 구입 등의 정리를 마치자. 파일 3도 놓치지 말도록. 바깥으로 나가면 다시 가면 라이더들이 등장하여 레지나를 공격하는 이벤트가 벌어진다.


하지만 레지나는 가면 라이더를 구해준다

레지나: *꽉 잡아!*


반항적인 눈빛

레지나: *너…*.

웬일인지 레지나를 공격한 의문의 가면 라이더 소녀는 말도 하려 하지 않고 레지나에게서 도망가려 격렬히 반항한다. 할 수 없이 안전한 곳에 그녀를 데려다 놓고 수갑을 채운다.


어, 어이, 뭐하는 짓이야…

레지나: *미안하지만 얌전히 여기서 기다려. 걸리적거리는 건 싫으니까*

어쨌든 의문의 소녀는 뒤로 제껴두고 화염 계열 무기를 가지고 독 식물 에이리어로 향하자. 이곳의 독 식물이 내뿜는 포자에 맞으면 그대로 사망이므로 주의할 것. 화염계 무기로 태워버릴 수 있지만 파이어 월은 사정거리가 너무 짧아 위험부담이 높다. 가능하면 플레임 런처로 안전하게 태우도록 하자. 참고로 이 독 식물들도 콤보로 처리가 되므로 가능하면 전부 콤보로 제거하여 점수를 벌자. 참고로 처음에는 13개, 다음 장소에는 11개가 있다.


저 노란 것에 맞으면 죽는다

급수탑으로 나오면 바이탈 세큐리티 서비스에 들러보자. 포인트가 충분하다면 여기서 구입할 수 있는 서브 머신건(サブマシンガン)을 반드시 구입하도록 하자. 랩터 등의 소형 공룡들을 상대하기에는 최고의 무기이기 때문이다. 더욱이 사격 중에 자동 록 기능이 있어서 사정거리에 새로운 적이 나타나면 알아서 사격하는 능력도 지니고 있기 때문에 더욱 추천할 만한 무기라 할 수 있다. 군사 시설로 통하는 통로에는 적이 없으므로 그냥 달려가자.

중간의 이벤트에 등장하는 가면 라이더들이 도망가는 통로는 막힌 길이므로 괜히 추적하지말고 군사 시설로 서둘러 가자.


베어내기 레벨 16의 레지나 양(24세)

기자재 보관실에서 딜런이 던져놓은 키 플레이트를 주우면 이번엔 시설 연락 통로를 지나 붉은 록을 잠겨있던 관제실로 들어가자. 당연히 레지나의 라지 스턴건으로 열 수 있다. 파일 4를 챙기고 키 플레이트 보관 장치에 키 플레이트를 사용하여 제자리에 돌려놓은 후 파란색(靑)을 골라서 새로운 키 플레이트를 얻자. 이제 다시 딜런이 갇힌 기자재 보관실로 돌아가 문 옆의 파란 패널에 키 플레이트를 사용하면 이벤트가 차례로 펼쳐진다.


일단 여기서 플레이트를 줍자


주운 플레이트를 여기에 사용한 후 파란색을 고르면 OK


새로운 플레이트를 여기에 사용하면 된다

딜런: *기다리다 목 빠지겠다.*

레지나: *이걸로 나한테 빚을 잡힌 셈이군. 그건 그렇고 연구 시설에서 생존자를 발견했어. 그런데 아무래도 상태가 이상해. 뭔가 날 싫어하는 것 같아. 어쨌든 그녀를 데리고 순시함으로 돌아가자.*

(순시함에서)

레지나: *얌전히 좀 있어! 어쩔 셈이지? 너희들을 구하러 왔어. 귀찮은 모양이지? 이름은? 다른 사람들은 어디있어? 가족들은?*

딜런: *레지나, 잠깐 와 봐.*


현대로 돌아갈 수단을 잃은 둘. 1의 원시인 복장은 이런 때를 위하여!

레지나: *누가 이런…*.

딜런: *크게도 벌려놨어. 공룡이 아냐. 분명 인간의 소행이야.*

레지나: *게이트 기동 장치가 부서져 있어! 이래서는 현대로 돌아갈 수가 없잖아!*

딜런: *그 헬멧 자식들 짓이겠지.*

레지나: *엔진 기동 배터리까지…. 여기서 움직일 수조차 없다는 거네.*

딜런: *할 수 없군. 탐색하면서 배 파츠도 찾아볼게. 다른 생존자도 있을지도 모르고.*

레지나: *저 여자애, 도망 못가게 잡아놔. 그러면 우리들이 아직 가보지 못한 곳 탐색 부탁해.*

딜런: *OK.*

딜런: *우리는 너희들을 구하러 왔다니까. 얌전히 좀 굴어. 부탁이야. 어어이, 뭐하는 짓이야. 그만 둬. 뭐하는 거지…?*


보는 관점에 따라 매우 위험한(다른 의미에서) 게임이 될 수 있는 디노 2

딜런 2기

일목요연 이동 루트!!

◎ 보는 법: 진행 필드는 L2 버튼을 눌러서 나오는 맵 상단에, 진행 에이리어는 문 열고 들어가는 로딩 시간 중 좌측 상단에 표시된다. 꼭 참고하도록. 또한 에이리어 이름에 (VCS)가 붙어있는 것은 바이탈 크레디트 서비스(상점과 세이브 포인트)가 있다는 것을 의미한다.

진행 필드: 순시함(巡視艦)→정글(ジャングル)→연구 시설(研究施設)→정글

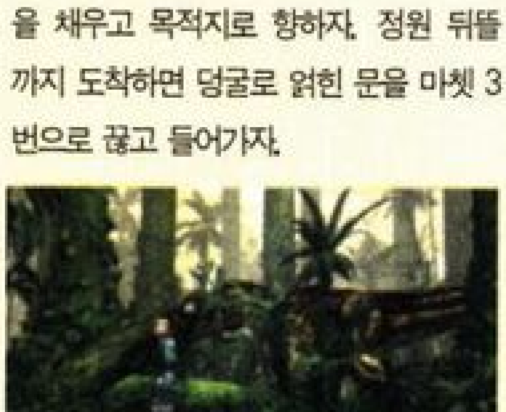
진행 에이리어: 항구 하역장(港・荷揚げ場)→밀림 북쪽 연락 루트(密林・北側連絡ルート)→밀림 북쪽 루트(密林・北側ルート)①→밀림 북쪽 루트②→밀림 북쪽 루트③→밀림 북쪽 루트④→급수탑(給水塔)(VCS)→습지대 독 식물 에이리어 북쪽(湿地帯・毒植物エリア北)→습지대 독 식물 에이리어 남쪽(湿地帯・毒植物エリア南)→밀림 남쪽 루트(密林・南側ルート)②→연구 시설 연락 에이리어(研究施設連絡エリア)→시설 뒤뜰(施設・裏庭)→시설 입구(施設・エントランス)→시설 연락 통로(施設・連絡通路)→기계 전원실(機械電源室)→연구용 방(研究用[illegible]間)(VCS)→시설 연락 통로→연구용 방(VCS)→시설 연락 통로→정밀 실험실(精密實驗室)→순시함으로 돌아감→미니 게임→서드 에너지 호수 시설, 레지나 2기로

◎ 출현 공룡 수

에이리어	처음 들어갔을 때의 공룡 수	에이리어에 최대로 등장하는 공룡 수
항구 하역장	알로사우르스×1	알로사우르스×1
밀림 북쪽 연락 루트	알로사우르스×1, 살해후 벨로시랩터×20	알로사우르스×1, 살해 후 벨로시랩터×40
밀림 북쪽 루트①	벨로시랩터×25	벨로시랩터×40
밀림 북쪽 루트②(배터리 입수 후)	벨로시랩터×15	벨로시랩터×30
밀림 북쪽 루트③	벨로시랩터×15	벨로시랩터×30
밀림 북쪽 루트④	벨로시랩터×25	벨로시랩터×41
습지대 독 식물 에이리어 북쪽	벨로시랩터×25	벨로시랩터×40
습지대 독 식물 에이리어 북쪽(배터리 입수 후)	오비랩터×25	오비랩터×50
습지대 독 식물 에이리어 남쪽	벨로시랩터×25	벨로시랩터×41
습지대 독 식물 에이리어 남쪽(배터리 입수 후)	오비랩터×25	오비랩터×40
밀림 남쪽 루트②	벨로시랩터×25	벨로시랩터×38
연구 시설 연락 에이리어	프테라노돈×15	프테라노돈×30
연구 시설 연락 에이리어(배터리 입수 후)	알로사우르스×1 추가	위의 나머지
시설 뒤뜰	벨로시랩터×20	벨로시랩터×40
시설 연락 통로	오비랩터×5	오비랩터×30
기계 전원실(배터리 입수 후)	오비랩터×15	오비랩터×45
연구용 방(배터리 입수 후)	오비랩터×15	오비랩터×38

※독 식물 에이리어에 독 식물이 하나라도 남아 있으면 적이 등장하지 않음

뭔가 갈 곳이 많아 보이지만 일단 기점으로 삼고 가면 되는 곳은 시설 뒤뜰. 레지나가 의문의 소녀를 만난 그곳이다. 단 딜런이 가야하기 때문에 상당히 멀리 돌아가게 되므로 탄알에 주의를 기울이도록 하자. 항구로 올라가자마자 알로사우르스가 어슬렁거리는 것이 보인다. 그리고 바로 다음 연락 루트(물이 차있는 곳)에서도 알로사우르스가 등장한다. 상대해도 좋고 무시해도 좋지만 한 번 물리치면 다시는 나오지 않으므로(연락 루트에서는 랩터로 바뀜) 쓰러뜨리고 싶으면 상대한 후 다시 배로 돌아가서 탄알을 채우고 목적지로 향하자. 정원 뒤뜰까지 도착하면 덩굴로 얽힌 문을 마쳇 3번으로 끊고 들어가자.



이곳에서는 연출 덕분에 적이 등장하지 않는다(뒤에 보이지?)



이 문으로 들어가면 된다

입구에서 조금만 진행하면 새로운 적 오비랩터가 등장한다. 움직임이 빠르고 점프 공격, 독액 공격 등의 사정거리가 긴 공격들이 주류를 이루므로 발견하자마자 해치우는 것이 좋다. 입구 끝 부분의 열리지 않는 문은 옆 패널에 연구시설의 키 카드를 쓰면 열린다.



여기에 쓰면 된다

연락 통로에서 우측의 긴 통로 끝에는 키 카드로 열리는 문이 있는데 키 카드를 사용하면 콤프소그나투스(콤피)가 나타나 키 카드를 훔쳐가는 이벤트가 벌어진다. 이 이벤트는 콤피를 직접 함정 우리에 몰아넣어야 카드를 되찾을 수 있으므로 사전에 미리 준비를 필요하다. 사진을 통하여 콤피를 잡기까지의 여정을 설명하도록 하겠다.



먼저 이 문의 줄기를 마쳇으로 잘라둔다



다음은 이리로 들어가서



이 통풍구를 닫는다



연구용 방으로 건너와서 이 통풍구를 닫는다



이 통풍구도 닫는다. 딜런 뒤쪽의 한 군데만 녹색 빛을 내는 우리가 콤피를 몰아넣을 목표 지점이다(이 작업을 하는 동안 파일 5, 6도 얻어 놓자)

PlayStation



모든 준비가 끝났으므로 여기에서 연구시설의 키 카드를 사용. 콤피를 불러내자. 콤피가 나오면 옆에 보이는 통풍구로 밀어 넣도록. 무기는 통하지 않으므로 사용하지 말 것. 마챗을 사용하면 밀어 넣는데 약간 도움이 된다


콤피를 밀어 넣었다면 연구용 방으로 들어와 통풍구를 닫는다


이제 이곳으로 밀어 넣으면 성공. 카드를 되찾을 수 있다

카드를 이용하여 정밀 실험실로 들어가면 파일 7과 배의 배터리(起動用バッテリー)를 얻을 수 있다. 이제 이 정글에 볼일은 거의 막판에서나 생기므로 한시 바삐 배로 돌아가자. 돌아가는 중에 바뀐 적은 앞쪽의 표를 참고하도록 하자. 배로 돌아가면 이벤트가 벌어지며 드디어 정글을 떠날 수 있다. 다음 목표는 호수 에너지 관리 시설(湖上エネルギー管理施設)이므로 그쪽으로 목표를 설정하자.



왜 이런 곳에 가져다 놓았을까?


이런 아무 짝에도 쓸모없는 女ㄴ! 눈은 어디다 팔아먹은 거야!

딜런: *없어졌네….*

레지나: *그렇군…. 아무래도 이상해. 주민, 군 관계자 리스트…. 전부 검색해 봤는데 그녀의 데이터는 없었어.*

딜런: *그럼 생각해보건데…. 그녀는 사고로 여기 온 게 아냐. 우리와 다른 세계의 인간이 아닐까….*

레지나: *뭐라고?*

딜런: *아냐…그냥…. 그보다 배 파츠 찾아봤어. 이 주변은 이제 생존자도, 데이터도 없는 것 같아. 다른 곳을 둘러봐야 할 것 같은데.*

레지나: *그건 그래. 그쪽 패널을 봐. 배를 댈 만한 곳을 프로그램해 놨어.*

딜런: *알았어.*


이 패널을 조사하면 이동할 수 있는 지도가 표시된다


목들만 스윽 내미는 기분 나쁜 수장룡(首長龍)들

레지나: *포위됐어!*

딜런: *상관없어. 상대해 주지.*

이제부터 신나는 미니 게임이 시작된다. 건슈팅 스타일의 게임으로 밀려드는 플레시오사우르스의 목과 프테라노돈을 차례로 격파하면 된다. 탄알 제한은 없으므로 마음놓고 연사하도록. 플레시오사우르스의 약점은 목이지만 목만 노리기가 쉽지는 않다. 화면 위쪽 중앙의 체력이 모두 소모되면 당연히도 게임 오버다. 적이 공격하기 직전에 적의 공격 방향을 가리키는 DANGER 화살표가 나오므로 그것을 보고 대응해도 늦지는 않으니 참고할 것.


적들이 많을 때는 각개격파보다 가까운 놈부터 한 발씩 먹여주는 것이 낫다


화면 좌측 하단에는 콤보가 표시된다. 물론 노 데미지 보너스도 있다

레지나 2기

일목요연 이동 루트!!

보는 법: 진행 필드는 L2 버튼을 눌러서 나오는 맵 상단에, 진행 에이리어는 문 열고 들어가는 로딩 시간 중 좌측 상단에 표시된다. 꼭 참고하도록. 또한 에이리어 이름에 (VCS)가 붙어있는 것은 바이탈 크레디트 서비스(상점과 세이브 포인트)가 있다는 것을 의미한다.

진행 필드: 호수 에너지 관리 시설(湖上エネルギー管理施設)→에드워드 시티(エドワード・シティ)

진행 에이리어: 호수 통로(湖上·通路)①→통로②→호수 자재 적재소(湖上·資材置き場)→호수 통로③→호수 시설 관제실(湖上施設管制室) (VCS)→호수 자재 적재소(2층)→호수 통로③까지 돌아감→호수 시설 관제실(VCS)→지하 연락 통로(地下連絡通路)→지하 대형 엘리베이터(地下大型エレベータ)→엘리베이터 샤프트 내(エレベータ・シャフト内)→호수 순환 시스템 관리실(湖水循環システム管理室) (VCS)→호수 바닥 운반 통로(湖底·運搬通路)①→호수 바닥 운반 통로②→냉각용 호수 순환실(冷却用湖水循環室)→호수 바닥 운반 통로②(무너진 기둥 위쪽 출입구)→호수 순환 시스템 관리실까지 돌아감→냉각용 호수 순환실까지 감→기계 냉각용 수로 내부(機械冷却用水路内)→서드 에너지로(サードエナジー爐)→도시 앞 선착장(シティ前·船着場). 딜런 3기로

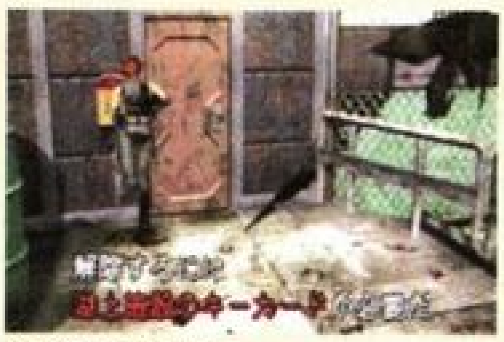
출현 공룡 수

에이리어	처음 들어갔을 때의 공룡 수	에이리어에 최대로 등장하는 공룡 수
갑판	플레시오사우르스×10	플레시오사우르스×15
호수 통로①	플레시오사우르스×15	플레시오사우르스×25
호수 통로②	프테라노돈×15	프테라노돈×28
호수 자재 적재소	프테라노돈×15	프테라노돈×30
호수 통로③	플레시오사우르스×12	플레시오사우르스×30
엘리베이터 샤프트 내	모사사우르스×8	모사사우르스×15
호수 바닥 운반 통로①	모사사우르스×7	모사사우르스×23
호수 바닥 운반 통로②	모사사우르스×6	모사사우르스×19
냉각용 호수 순환실	모사사우르스×10	모사사우르스×30
서드 에너지로	플레시오사우르스×1(보스)	플레시오사우르스×1

다시 배턴은 레지나에게로 넘겨졌다. 플레시오사우르스가 등장하는 호수 통로는 매우 간단. 서브 머신건 또는 헤비 머신건(ヘヴィマシンガン)을 사용하면 매우 편안하게 진행할 수 있다. 아마 웬만하면 한 대도 맞지 않기 때문에 노 데미지 보너스가 수북히 쌓이는 것을 보며 기뻐할 수 있을 것. 앞에서 소개한 포인트 노가다를 하기 적절한 장소이기도 하다. 단 자재 적재소의 프테라노돈은 협소한 장소에서 무더기로 나오기 때문에 주의가 필요하다. 자재 적재소의 시체에서는 파일 8을 얻을 수 있고 그 힌트에 따라 다시 정글로 가서 물이 고인 장소, 즉 북쪽 연결 통로에 가서 키 카드를 얻어야 한다. 이곳에 가서 잘 보면 조그마한 폭포가 있고 이 폭포를 조사하면 나뭇잎 하나가 살짝 떠내려온다. 이 나뭇잎이 가는 것을 쫓아가서 나뭇잎이 다다르는 최종 지점을 조사하면 카드를 얻을 수 있다. 카드를 가지고 다시 시설로 돌아와 문을 열고 세이브 포인트인 관제실로 향하자



기본이 이 정도. 즐겁지 않은가?


이 문을 여는 키 카드는



여기에 있다. 사실 달런 2기에서 미리 얻어 놓을 수도 있다. 굉장한 시간 단축법으로서 S랭크를 노리는 사람들은 꼭 알아둘 것

관제실에서는 일단 파일 9을 얻고 파일 9 맞은 편의 문을 통하여 자재 적재소 2층으로 나가자. 프테라노돈을 주의하면서 복도 끝에 있는 사체에서 정비사의 ID카드(整備士のIDカード)를 얻자. 그리고 파일 9 반대편에 있는 박스 열쇠(ボックスのカギ)를 얻어서 호수 통로③의 잠겨있는 박스를 열고 파일 10을 얻자. 다시 관제실로 돌아와 엘리베이터 옆의 붉은색 단말에 ID카드를 사용하면 암호번호를 넣으라며 번호를 고르는 항목이 나온다. 이 번호의 해답은 파일 10에 적혀있다. 올바른 번호를 넣으면 시설의 지하로 내려갈 수 있게 된다.


ID카드의 위치



박스 열쇠의 위치


박스 열쇠로 여는 박스의 위치. 파일 10의 번호는 랜덤이어서 가르쳐주고 싶어도 못 가르쳐준다(캡콤 스탭들 의외로 신경 썼군~). 페페하게 번호 하나 안 가르쳐준다고 필자에게 비난의 목소리를 보내지 말라

지하 대형 엘리베이터에 도착하면 먼저 사진의 위치로 가서 파일 11을 얻자. 그리고 우측 구석의 커다란 스크린이 있는 곳으로 가서 스크린을 조사하면 세 개의 램프가 전부 초록색으로 빛난다. 그런데 약간 시간이 지나면 램프가 빨간색으로 삑삑 빛나기 시작한다. 이때에는 레지나의 라지 스턴건으로 전기 쇼크를 주면 다시 초록색으로 잠잠해지므로 모든 램프가 푸른색이 될 때까지 스턴건을 휘두르자. 램프가 푸른색이 되면 파일 11을 얻었던 곳 옆의 4개의 유리관 중 특이하게 생긴 것 하나에서 다이버 슈트(ダイバースーツ)를 얻자. 이제 호수 바닥으로 내려갈 준비는 모두 끝. 컴퓨터를 조작하여 엘리베이터를 기동시키자.


사진의 위치


이 정도 위치에서 좌우로 움직이기만 하면 모든 램프가 스턴건의 사정권에 들어온다



이 컴퓨터를 조작하면 호수 아래로 내려간다. 다이버 슈트의 전용 무기+아쿠아 그레네이드 이외의 무기는 전혀 쓸 수 없으므로 주의

호수 바닥으로 내려가다가 도중에 이벤트가 발생하고 엘리베이터는 도중에 사용 불능이 된다. 그리고 이제부터 수중의 랩터 격으로 등장하는 모사사우르스들의 습격이 시작된다. 쇼크 웨이브로 기절시키고 니들 건으로 물리치는 법과 아예 아쿠아 그레네이드로 보내버리는 방법이 있으므로 편한 것을 사용하자. 엘리베이터로는 더 이상 어쩔 도리가 없으므로 호수 순환 시스템 관리실로 이동하자.


모사사우르스는 한 번에 2마리를 초과하여 등장하지 않는다

시스템 관리실에 들어가면 스토리 진행상 필요하므로 꼭 아쿠아 그레네이드(アクアグレネード)를 구입하도록. 방 중앙에 있는 컴퓨터에서 파일 12을 얻었다면 일단은 호수 바닥 통로를 이용하여 냉각용 호수 순환실까지 이동하자. 여기서부터 셔터 조작 플러그(シャッター操作プラグ)를 얻기까지의 과정은 화면이 잘 보이지 않아 까다로우므로 사진을 통하여 설명하도록 하겠다.


여기에서 좌회전(사진 속의 캐릭터가 있는 방향으로 가면 된다)


점프해서 악상자가 있는 곳으로 올라간 후 떨어지지 않게 조심하면서 사진 우측으로 올라가자


길이 끊긴 곳은 점프로 통과. 떨어지지 않도록 계속해서 높은 길로만 진행하자


공룡의 방해가 극심하므로 사용하면 뒤로 밀리는 쇼크 웨이브는 사용을 자제하도록. 끊긴 길을 넘으면 사진 우측 상단으로 이동하자


다시금 점프. 거의 다왔다


아쿠아 그레네이드를 1발 쏘자

자. 이제 호수 바닥 통로②까지 도착했을 것이다. 다시 이어지는 사진 설명.


일단 이걸 켜고


캐릭터 앞에 고철이 쌓여 있으므로 점프. 양옆으로 이동하면 아래로 떨어지므로 곧게 나아가자



최종 목적지



우리가 원하던 것

PlayStation

다시 시스템 관리실로 돌아가서 커다란 컴퓨터에 셔터 조작 플러그를 사용하면 셔터가 열리는 이벤트가 발생한다. 냉각용 호수 순환실로 돌아가 하나 남아있던 문을 통하여 엘리베이터를 이용, 서드 에너지로를 목표로 전진하자.


이쪽으로 들어가면 OK



중간에 만날 수 있는 시제에서 이걸 잊어버리면 나중에 울게 된다

서드 에너지로로 가면 플레시오사우르스와의 보스전이 기다리고 있다. 수면에서 목만 내밀고 있을 때는 몰랐던 중량감과 공격력이 플레이어를 압도할…듯 하지만 공략법은 있다. 일단 플레시오사우르스는 무시하고 사진의 위치까지 도달한다. 이곳은 사방이 협소한 서드 에너지로에서 그나마 넓은 시야를 확보할 수 있는 곳이기 때문이다. 그 다음은 플레시오사우르스가 레지나를 향하여 돌진하는 것을 보고 점프로 살짝 뛰어넘은 후에 뒤통수에 아쿠아 그레네이드를 쏴주는 패턴을 반복하면 6~7방 정도로 결판을 낼 수 있다. 플레시오사우르스를 이기면 방어 시스템이 해제되어 에드워드 시티로 향하는 출구로 나갈 수 있게 된다. 도시 입구에는 딜런이 배를 타고 와서 기다리고 있다. 이야기는 다시 딜런의 시점으로.


이곳이 결전장. 머리를 들이밀면 점프


착지와 동시에 사격

딜런 3기

일목요연 이동 루트!!

보는 법: 진행 필드는 L2 버튼을 눌러서 나오는 맵 상단에, 진행 에이리어는 문 열고 들어가는 로딩 시간 중 좌측 상단에 표시된다. 꼭 참고하도록. 또한 에이리어 이름에 (VCS)가 붙어있는 것은 바이탈 크레디트 서비스(상점과 세이브 포인트)가 있다는 것을 의미한다.

진행 필드: 시티 연락 에이리어(シティ·連絡エリア)→에드워드 시티(エドワード·シティ)

진행 에이리어: 도시 앞 선착장(シティ前·船着場)→도시 앞 운반 도로(シティ前·運搬道路)→도시 앞 자재 적재소(シティ前·資材置き場) (VCS)→도시 앞 운반 도로→호반(湖畔)①→호반②→동굴(洞窟)①→동굴②→동굴③→동굴④→사령 기지 부지 내부(司令基地·敷地内) (VCS)→사령기지 바깥(司令基地·外周)→미니 게임→도시 거주 지역①(シティ居住区) (시작 지점)→약국(ドラッグストア) (VCS)→도시 거주 지역①→도시 거주 지역②→도시 창고 지역(シティ倉庫街)→시티 외곽 고속 도로(シティ外·ハイウェイ)→레지나 3기로

출연 공룡 수

에이리어	처음 들어갔을 때의 공룡 수	에이리어에 최대로 등장하는 공룡 수
도시 앞 운반 도로	벨로시랩터×23	벨로시랩터×39
도시 앞 자재 적재소	알로사우르스×1	알로사우르스×1
호반①	오비랩터×15	오비랩터×무한대
호반②	오비랩터×15	오비랩터×40
동굴②	이노스트랑케비아×12	이노스트랑케비아×22
동굴③	이노스트랑케비아×10	이노스트랑케비아×29
동굴④	이노스트랑케비아×13	이노스트랑케비아×29
사령 기지 부지 내부	알로사우르스×무한대	알로사우르스×무한대
도시 거주 지역①	없음	프테라노돈×13
도시 거주 지역②	오비랩터×15	오비랩터×60
도시 창고 지역	티라노사우르스×1	티라노사우르스×1

급선무는 자재 적재소의 세이브 포인트에서 체인 마인(チェーンマイン)을 구입하는 것. 이것이 없으면 동굴의 바위를 파괴할 수가 없어서 진행이 불가능하다. 더욱이 동굴에서만 등장하는 강적 이노스트랑케비아는 체인 마인이 없으면 거의 피해를 줄 수 없기 때문에 반드시 사야 한다. 초기 탄알이 매우 적으므로 포인트가 남는 대로 탄창을 늘려두도록.


문제는 세이브 포인트에서 난데없이 알로사우르스가…. 물리쳐두는 게 편하다



솔리드 캐논이 적응이 안되는 사람은 이것을 사두자. 넓은 공격범위에 위력도 갖춘 좋은 무기다

호반에 다다르면 데이비드가 남긴 마크를 발견할 수 있다. 이 마크는 동굴에서 진짜 길을 찾을 때 유용하게 쓰인다. 동굴은 어차피 출구가 같은 곳으로 이어져있지만 지름길과 돌아가는 길이 나누어져 있기 때문에 데이비드의 표식을 따라가는 것을 기본으로 삼도록 하자. 체인 마인만 충분하다면 이노스트랑케비아도 그다지 어려운 상대는 아니지만 공격력은 상당하므로 절대로 노 데미지를 노려서 포인트도 벌고 약도 아끼자.


정말 기묘한 마크. 뭘로 그렸을까?


길을 막고 있는 바위는 체인 마인으로 부술 수 있다


딜런은 현재 가짜 길로 가고 있다. 하얀 빛을 띤 지름길로 가도록 하자

딜런: *데이비드의 마크다.*
레지나: *용의주도하군*
딜런: *그러니까 오래사는거야. 어쨌든 이 마크를 찾자.*
레지나: *그래. 흩어져서 찾자.*

세이브 포인트에 도착하면 드디어 최강 무기인 로켓 런처를 팔고 있다. 하지만 지금 당장은 없어도 되며 솔리드 캐논이 충분하거나 대전차 라이플이 있다면 아직은 사치에 가까운 무기이므로 정 사고 싶은 사람이 아니라면 구입을 보류해도 좋다. 이 세이브 포인트를 지나가면 알로사우르스를 피하는 미니 게임이 등장하므로 꼭 세이브를 해두자.




멋모르고 내려간 레지나. 드디어 궁지에 몰리다


포트리스 2. ID 딜런


나삿(짝짝짝)

딜런: *도망쳐! 저 사령탑으로 가! 내가 지원사격을 해 줄게. 여기는 녀석들 둥지인 것 같아! 혼자서는 무리다. 네가 지정한 장소에 포탄 비를 내려주지.*

시그널 슈터(シグナルシューター)를 얻으면 이제부터 릴레이 게임 시작이다. △버튼을 누르면 공중을 향해 조명탄을 쏘고 약 2초 후 그곳을 중심으로 말 그대로 포탄비가 내린다. 1방으로는 알로사우르스를 잡을 수 없으므로 약간의 피해는 감수하면서 진행하자. 길을 막고 있는 컨테이너 박스도 지원 사격으로 부술 수 있다. 가


이렇게 국소적인 포격을 해준다

능한 신속한 움직임을 취하는 것이 중요하며 스텝을 잘 사용하여 게걸음으로 진행해도 좋다(…).


컨테이너와 알로를 동시에 노리는 것도 좋다


다음 포대에 도착하면 딜런으로 교대


이곳의 알로는 두당 1000포인트를 준다

레지나: *다음은 네 차례야!*
딜런: *좋아! 확실히 노려!*
레지나: *이제 이건 필요 없네.*

외곽으로 나와 세이브를 하고 바깥으로 나가면 트리케라톱스 등장 이벤트가 벌어지고 미니 게임으로 돌입한다. 이전 해상에서의 건슈팅 미니 게임과 같은 요령으로 진행하면 쉽다. 표적이 적어서 난이도는 훨씬 낮지만 라이플의 연


나이스 드리프트

사력이 현저히 떨어지는 것에 주의.


잠시의 정적이 흐른 후 2마리가 등장. 어느 한쪽에 주의를 뺏기지 않도록 각별이 신경쓰자

딜런: *레지나, 봐…. …심각하군*
레지나: *딜런 이쪽이야!*
딜런: *좋았어!*


본인은 애초부터 남녀가 잡담하면서 드라이브하는 게 맘에 안 들었다. 인과응보가 없는 줄 알았더냐?


오 마이 갓


정다운 얼굴


둘


갑자기 나타난 헬기가 둘을 구한다


자신의 존재감을 증명하려는 파가 카우보이의 애틋한 발악

레지나: *위험했어.*


타이밍 좋게 에드워드 시티는 전멸…

딜런: *꽤 기분좋은 드라이브군 그래. 어이 레지나! 앞에!*

데이비드: *여기 모인 우리들이 최후의 생존자야. 이제 아무도 없어.*
딜런: *임무 실패인가…. 한 명도 구하지 못했군.*
레지나: *서드 에너지 실험 데이터 회수가 남았어.*
데이비드: *잠꼬대하지마. 구해서 뭐하게? 게이트가 부서졌잖아. 어떻게 돌아갈 건데?*
레지나: *그러니까 데이터가 있는 거 아냐. 데이터를 조사하면 돌아갈 단서가 잡힐 지도 몰라.*
딜런: *어쨌든 흩어져서 찾아보자. 데이비드!*
레지나: *…가자.*
딜런: *에구야….*

난데없이 이제서야 등장하는 오비랩터의 디노 파일은 놓치기 쉬우므로 앞쪽 사진을 참고하여 놓치지 말자.


이 열쇠가 없으면 삽질을 두 번 하게 된다(왜 두 번인지는 없어보면 안다)

약국에서 세이브를 하고 파일 13을 챙기고 주거구 열쇠를 챙겼다면 재빨리 주거 지역②로 나아가자.
창고 지역으로 가면 티라노가 바다를 건너와서 등장한다. 하지만 이번에는 우리도 참을 수 없다. 탱크를 타고 드디어 티라노에게 맞장을 뜰 수가 있게 되었다. 하지만 이번에도 살해는 불가능한데다가 탱크는 체력 회복이 불가능하기 때문에 섣불리 덤비지 말고 퇴로를 여는데에 전념하자. 기본

조작은 캐릭터와 같고 L1, R1버튼으로 포탑 회전, 무기 버튼으로 대포 발사, 서브 무기 버튼으로 공룡을 경직시키는 섬광탄을 발사한다. 주로 이동중에는 공격, 장애물을 부수어야 할 때에는 섬광탄을 쓴 후 포탑을 돌려서 장애물을 부수는 패턴으로 진행하자. 어느 정도 포탄을 명중시키면 1000포인트와 함께 T-REX에게 큰 경직이 생기므로 이때 불이 나게 도망치자. 무사히 티라노에게서 도망치면 고속도로로 나오게 되고 뎅그러니 굴러 다니는 가스마스크(ガスマスク)를 주우면 갑자기 가면 라이더가 등장하여 딜런을 궁지로 몰지만 정체불명의


디노 파일의 해설이 이해가 가는 순간


큰소리는 치지만 탱크는 절대로 미덥지 못하게 생겼다



이때가 찬스. 포탑의 추진력을 이용할 수 없는 것이 한탄



탱크의 이동속도는 전진과 후진이 다르다. 후진이 2배 정도 느리므로 탱크의 앞뒤를 잘 보고 이동하도록(현재는 전진중)


가스마스크가 있는 곳


기염을 토하는 가면 라이더였으나


휙


퍽

소녀가 재등장하여 딜런을 구하고 사라진다. 그리고 진행은 레지나에게로 넘어간다.

레지나: *무슨 일 있었어?*

딜런: *이건 여동생의…죽은 여동생 목걸이야….*

레지나: *여동생?*

딜런: *…아냐 그럴 리 없어. 하지만 닮았어….*

레지나: *무슨 말이야?*

딜런: *나한텐 여동생이 있었어. 군대 오기 전 일이지. 그때 나는 도시의 깡패 집단에 있었어. 어느 날 우리들과 대립하는 그룹 녀석들이 내가 없는 사이에 집에 들이닥쳤지. 나는 당연히 자리에 없었고 녀석들은 어머니와 여동생을…. 여동생은 녀석들에게…. 그 이후 나는 군에 들어왔어. 자신을 괴롭히기 위해서.*



자신의 쓰디쓴 과거를 이야기하는 딜런

레지나: *어쨌든 일단 배로 돌아가자. 여기에 더 이상 용무는 없어.*

딜런: *…오다가 가스마스크를 찾았어. 정글에 있던 맹독 지대도 이게 있으면 지나갈 수 있을 거야. 가자.*



레지나 3기

일목요연 이동 루트!!

○ 보는 법: 진행 필드는 L2 버튼을 눌러서 나오는 맵 상단에, 진행 에이리어는 문열고 들어가는 로딩 시간 중 좌측 상단에 표시된다. 꼭 참고하도록. 또한 에이리어 이름에 (VCS)가 붙어있는 것은 바이탈 크레디트 서비스(상점과 세이브 포인트)가 있다는 것을 의미한다.

진행 필드: 정글(ジャングル)

진행 에이리어: 습지대 독 식물 에이리어 남쪽으로 감→맹독 가스 에이리어(猛毒ガスエリア)→폐기물 처리실(廢棄物處理室)(VCS)→발사장 앞 에이리어(發射場前エリア)→데이터 관리실(データ管理室)→발사장 앞 에이리어→데이터 관리실→미사일 실(ミサイル室)→발사 관제실(發射管制室)(VCS)→뒷문 연락 통로(裏口連絡通路)①→뒷문 연락 통로②→발사장 뒷문 앞→딜런 4기(최종)으로

○ 출현 공룡 수

에이리어	처음 들어갔을 때의 공룡 수	에이리어에 최대로 등장하는 공룡 수
발사장 앞 에이리어	벨로시랩터×23	벨로시랩터×44
미사일 실	기가노트 사우르스×1	기가노트 사우르스×1
뒷문 연락 통로①	이노스트랑케비아×10	이노스트랑케비아×30
뒷문 연락 통로②	이노스트랑케비아×15	이노스트랑케비아×45



파란색이 칠해지지 않은 곳으로 가면 된다

레지나의 최종 전투라 할 수 있는 스테이지(?). 이전에 맹독 관계로 들어갈 수 없었던 미사일 기지로 들어가자. 가스마스크가 있으므로 그냥 들어가면 된다(자동 착용). 맹독 가스 에이리어에는 적이 등장하지 않기 때문에 주욱 달려서 폐기물 처리실로 들어가자. 세이브를 하고 아직 얻지 못한 무기가 있으면 구입하도록 하자. 하지만 딜런의 최종전을 대비하여 50,000 포인트 정도는 남겨두도록. 랩터가 등장하는 발사장 앞 에이리어를 지나 데이터 관리실의 컴퓨터를 조사하면 마지막 타겟인 서드 에너지 디스크(サードエナジーディスク)를 찾을 수 있다.


防毒 레지나. 필자를 위한 서비스인가?



아직까지 이렇게 아이템을 구입하지 못했다면 구입하지 않는 것도 방법. 쓸만한 시간이 없기 때문이다


이 컴퓨터를 조사하면



디스크를 입수할 수 있다

이제 배로 돌아가려는 레지나. 하지만 다시 바다를 건너온(…)' T-REX가 들이닥친다. 위기의 순간 갑자기 T-REX보다 훨씬 큰 몸집의 괴수가 등장한다. 바로 전설의 기가노트사우르스. 냉정 침착한 레지나도 그 위압감에 경악하고…. 결국 티라노는 자신의 한쪽눈의 한을 풀지 못하고 기가노트에게 숨지고 레지나는 다시 데이터 관리실로 도망친다. 그리고 기가노트의 난동의 충격으로 컴퓨터가 오작동, 서드 에너지 미사일이 발사될 위기에 처한다. 딜런은 배를 지키러, 레지나는 미사일 발사를 저지하기 위해 미사일 실로 향한다.


다시 등장한 티라노사우르스


하지만 갑자기 등장하나 기가노트가 티라노를 막아선다


쓸데없는 저항이란 바로 이런 것을 말한다


공격이란 이렇게 하는 것이다



이놈 대체 어디로 들어온걸까?

레지나: *딜런! 사람 놀래키지 마! …드디어 데이터 디스크를 찾았어.*
딜런: *그럼 더 이상 있을 필요가 없군. 시설 뒤쪽에 배를 대놨어. …가자. …뭐, 뭐야, 또 그 녀석인가…?*
레지나: *아냐…. 더 심각한 녀석….*

제한 시간 10분이 주어지지만 시간은 충분하다. 하지만 문제는 기가노트사우르스라는 괴수와 싸워야한다는 것. 일단 현재 가지고 있는 무기는 씨도 먹히지 않는다. 전부 포기하고 라지 스턴건을 준비할 것. 이벤트를 잘 보면 고압 증기를 내뿜는 장치가 있는데 그것을 조사 버튼을 눌러 작동시킨 후 곧바로 라지 스턴건을 사용하면 불이 붙어서 기가노트를 공격할 수 있다. 이것이 유일한 공격 수단. 하지만 증기를 회복하기까지 시간이 걸리므로 연속으로 공격하려면 다른 장치를 이용해야 한다(2개 있다). 공격이 맞자마자 옆 장치로 뛰면 거의 공격은 맞지 않을 수 있다. 대략 8번 정도 맞히면 쓰러뜨릴 수 있다. 실수로 공격을 맞거나 괴성으로 인하여 쓰러지게 되면 있는 힘껏 연타하여 일어나도록. 멍청히 있다가는 추가타를 맞는다.


크기 비교. 정말 크다(참 잘도 들어온단 말야…)



이 스위치를 누르고 라지 스턴건을 누르면



이렇게 공격이 들어간다

액션 게임이 끝나면 곧이어 퍼즐 게임이 이어진다. 특별한 것은 아니고 이전에 나왔던 램프에 라지 스턴건 지지기. 하지만 이번엔 램프가 무려 5개나 되므로 위치를 잘 잡는 것이 중요하다. 사진의 위치에서 좌우로만 움직이면서 휘두르면 별 무리없이 클리어 할 수 있다. 붉은색 상태에서 삑삑 소리가 10회 이상 울리면 실패. 하지만 기가노트에서 그리 많은 시간을 소비하지 않았다면 시간은 충분하다. 침착하게 하자. 성공해서 길이 열리면 미사일 발사대 위로 올라가서 단말을 조사하고 미사일을 조사하여 발사를 멈추면 된다. 발사를 멈추고 아래로 내려오면 쓰러졌던 기가노트사우르스가 다시 일어나 난동을 피우고 서드 에너지 미사일은 폭파, 기지의 자폭 스위치가 가동된다(어째서 자폭 스위치가 있는 거지?).


여기가 명당. 한번에 두 개도 처리할 수 있다


일단 이걸 조작하고

PlayStation



이걸 조작하면 끝



무너지는 발사대에서 필사의 점프



등뒤에서 다가오는 미사일



미사일은 폭파하고 만다(서드 에너지 미사일이면 공간 전체가 다른 세계로 날아가야 할텐데?)

레지나가 뛰어든 곳은 운좋게도 세이브 포인트가 있는 장소. 방에 하나뿐인 계단을 내려가면 이노스트랑케비아가 무더기로 등장하므로 체인 마인을 준비하도록. 아직까지 미사일 포트를 사용하고 있지 않았다면 여기서 남김없이 퍼부어주자. 이곳을 통과하면 레지나는 이제 플레이어의 손을 벗어난다. 드디어 게임은 최종장으로….



아무리 캡콤 게임의 끝은 자폭이라지만 이건 너무하잖아. 어째서 이런 곳에 이런 장치가 필요한 것이야?



남은 무기, 탄알은 남김없이 써서 딜런에게 포인트를 보태주자



소리없이 레지나보다 먼저 도착한 데이비드

딜런: 무사했구나. 빨리 타.

데이비드: 빨리 좀 와라. 조금만 더 있었음 죽음이야.

딜런: 어쨌든 여길 벗어나자. 이 강을 따라 내려가는 거야.



딜런 4(최종)기

일목요연 이동 루트!!

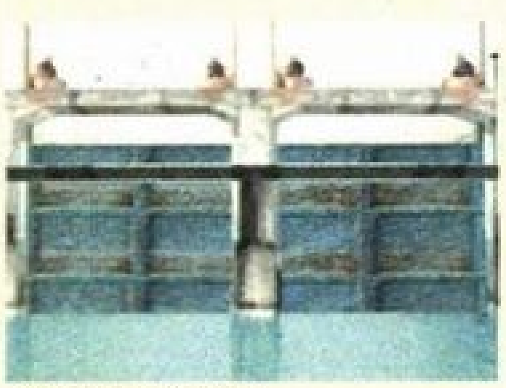
보는 법: 진행 필드는 L2 버튼을 눌러서 나오는 맵 상단에, 진행 에이리어는 문 열고 들어가는 로딩 시간 중 좌측 상단에 표시된다. 꼭 참고하도록. 또한 에이리어 이름에 (VCS)가 붙어있는 것은 바이탈 크레디트 서비스(상점과 세이브 포인트)가 있다는 것을 의미한다.

진행 필드: 수문→미지의 에이리어(未知のエリア)

진행 에이리어: 수문 미니 게임→밀림 미지의 에이리어①(密林·未知のエリア)→밀림 미지의 에이리어②→시설 앞 에이리어(施設前エリア)→시설 입구(施設·エントランス)→관리인 개인방(管理人の私室)(VCS)→실험용 대형 홀(實驗用大ホール)→거대 생물 전송실(巨大生物傳送室)→엔딩으로

출현 공룡 수

에이리어	처음 들어갔을 때의 공룡 수	에이리어에 최대로 등장하는 공룡 수
수문 미니 게임	벨로시랩터×게임 끝까지 계속	-
밀림 미지의 에이리어①	오비랩터×10	오비랩터×51
밀림 미지의 에이리어②	오비랩터×10	오비랩터×60
시설 앞 에이리어	벨로시랩터×30	벨로시랩터×51
거대 생물 전송실	기가노트 사우르스×1	기가노트 사우르스×1



어어, 덩그러니 수문 하나



이때 내는 기합소리(인지 신음소리인지)가 정말 들어줄 수 없도록 싫다



스을쩍 등장하는 랩터

데이비드: 저것 좀 봐라. 정성스럽게도 만든 수문이 있잖아. 피난행도 여기서 끝인가.

레지나: 저기 밸브가 있는데? 저거라면 수동으로 수문이….

데이비드: 우리 차례군 딜런. 가자 형제!

레지나: 그럼 부탁할게.

데이비드: 망 좀 봐. 손이 우는구만.

건 슈팅 타입으로는 마지막 미니 게임으로 데이비드의 체력이 0이 되면 게임 오버이다. 랩터의 내구력은 라이플 2발. 3방향에서 나오는데 수문 위쪽(화면 좌측 상단)에서 나오는 것은 아래쪽으로 내려오기 전에는 데이비드를 공격할 수 없도록 되어있다. 가장 신경써야 할 부분은 역시 가장 가까운 우측. 아래쪽에서 올라오는 것들도 속도가 꽤나 빠르므로 무시할 수 없는 존재들이다. 자신있는 사람은 노 데미지를 노려보는 것도 좋다.



여전히 콤보가 존재하므로 대량 콤보를 노리자

수문을 여는 데에 성공한 2인. 하지만 갑자기 알로사우르스가 기습을 가하여 딜런이 잡아먹힐 위기에 처한다. 하지만 데이비드가 몸을 던져 데이비드를 가까스로 강으로 떠밀고 자신이 대신 알로사우르스에게 잡아먹히고 만다. 그리고 딜런은 알 수 없는 곳을 떠내려가고 마는데….


기동공룡 디노 역습의 알로


그레네이드를 들고 나온 데이비드. 그냥 그걸로 계속 쏘지 그랬니…


어쨌든 딜런을 구하고…


자신이 먹히고 만다. 명복을…


먹히는 장면은 심의삭제

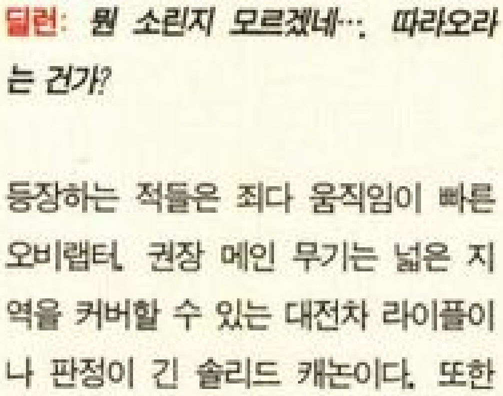
한편 떠내려간 딜런이 표류한 곳에는 어째서인지 정체불명의 소녀가 와 있다. 그리고 그녀는 처음으로 말을 하는데…. 그녀의 언어 능력은 거의 갓난아기 수준이었다. 하지만 어떻게 따라오라는 뜻은 딜런에게 전해져 딜런은 그녀를 보호하면서 미지의 밀림을 나아가기 시작한다.


쇼쇼쇼~아와와이쇼~(이것이 무슨 의미인지 아는 사람은 지금 곧 필자에게 편지를 하십시오! 이 목소리의 주인의 비뚤어진 성격에 대하여 일대 토론을 벌여봅시다)


딜런의 움직임이 매우 리얼하다

딜런: *넌…?*
여성 가면 라이더(가칭): *지…지…ㅂ…*
딜런: *너…뭐라 그랬니…?*
여성 가면 라이더(가칭): *지…ㅂ…*
딜런: *뭔 소린지 모르겠네…. 따라오라는 건가?*

등장하는 적들은 죄다 움직임이 빠른 오비랩터. 권장 메인 무기는 넓은 지역을 커버할 수 있는 대전차 라이플이나 판정이 긴 솔리드 캐논이다. 또한 서브 무기로 파이어 월을 사용하면 전면에서의 공격은 거의 완벽하게 차단할 수 있다. 주의할 부분은 에이리어 ②에서 등장하는 3거리로 여기서 미지의 소녀는 벽을 타고 올라가는데 딜런은 3거리 좌측 끝에 있는 사다리를 타고 올라간 후 다시 소녀에게 돌아와야 한다. 소녀가 벽에 접근하면 재빨리 달려가서 달려 돌아오는 수가 베스트. 여기서는 샷건을 장비하고 소녀에게 달려가면서 사격을 하는 것이 좋다(어차피 소녀는 맞지 않으므로).


이런 식으로 사용. 강추다



소녀가 1대도 맞지 않으면 당연히 노 데미지 보너스


최고의 난관인 장소. 빠른 판단이 최선의 방책이다

소녀가 들어간 가운데 통로로 들어가려 하면 4개의 레이저 방어선이 펴지면서 들어갈 수가 없게 된다. 옆의 단말을 조사하고 가운데 통로를 중심으로 양옆으로 늘어선 4개의 장치를 전부 조사하고 다시 가운데 단말을 조사하면 길이 열리게 된다. 여기서 나오는 랩터는 포인트를 벌 수 있는 마지막 수단이므로 아직도 로켓 란처를 구입하지 못했다거나 약값이 부족하다 싶으면 강력한 무기를 이용, 최대한 포인트를 벌자.


이 단말을 조사해야 한다. 참고로 레이저 셔터에 한 번 걸려보지 않으면 4개의 장치를 조사할 수 없다


이것들을 전부 내려야 한다는 말이다


당신은 정말로 피의 비를 내리시는군요…(from るろうに剣心)


좀처럼 보기 어려운 장면이기에 한 컷

앞으로는 대형 홀까지 일직선 진행. 적도 없으므로 마지막 파일 14, 15를 얻은 후 마지막 세이브 포인트에서 세이브와 무기 구입을 마치고 보스전을 대비하자. 라이트 아머(ライトアーマー)와 로켓 런처(ロケットランチャー)는 반드시 구입하도록. 대형 홀에서는 이 게임의 수상한 점을 전부 풀어주는 이벤트가 발생한다.


뭔가 조사할 것이 많아 보이지만 아무 것도 조사할 것이 없다



이것은 반드시 도움이 된다


과거인 줄 알았더니만 미래더라…


이것이 만능이라 일컬어지는 생명 유지 장치

ACT SHT RPG A·RPG S·RPG ADV RCG SIM VS SPT MUS PUZ ETC



그렇다면 이 두 개의 세계의 흐름은 어떻게 되는 것일까? 명확한 해답은 없으므로 각자의 추리력에 맡긴다


근×상×물(←자진 검열)되기 딱 좋은 설정

???: 잘 왔다 딜런 중위…

딜런: 홀로그래피…인가? 어째서 내 이름을…

나이스 노년(가칭): 시간이 없다. 진정하고 들어. 2055년 8월 10일 노아의 방주 계획은 목적을 달성했다.

딜런: 2055년? 무슨 뜻이야?

나이스 노년(가칭): 붕괴되기 시작한 백악기 세계의 공룡들을 포획하여 300만년 후의 이 세계로 옮겨놓았다….

딜런: 뭐라고! 300만년 후…! 그럼 너도…?

나이스 노년(가칭): 임무를 마치고 현대로 귀환할 때에 사고가 났다. 게이트가 소실되고 우리들은 이 세계에 남겨지게 되었다.

딜런: 여기는…미래?

나이스 노년(가칭): 공룡이 지배하는 세계에서 우리들이 살아갈 수 있을 리가 없지. 우리들은 게이트 부활을 서둘렀다. 하지만 너무 늦었어…. 아내 줄리아도 공룡에게…. 그리고 사랑하는 딸도 치명상을…. …폴라….

딜런: 폴라…? 네 이름이냐…?

폴라: 아빠….

나이스 노년(가칭): 나의 임무는 이곳에 사는 사람들을 지키는 것이다. 치명상을 입은 아이들을 모아 생명유지장치에 넣어 잠재웠다. 부탁한다…. 아이들을 구해주게. 마지막으로 자기 소개를 해 두지.

딜런(노년 버전): 육군 특수부대 TRAT 소속 딜런 모튼 대령.

딜런: 말도 안돼! 나 자신이라고? 미래의 나…인가? 그럼 넌….

폴라: 아빠….

딜런(노년 버전): 슬슬 시간이 되었군…. 저 문 너머에 게이트가 있다. 네 시대로 돌아갈 수 있을 거다. 단 저 게이트는 아직 실험단계라서 아마도 한 번밖에 쓸 수 없겠지. …그게 전부다. 레지나에게 안부 전해주게. 부탁한다.


마지막까지 등장. 그나저나 딜런도 베어내기 레벨 16인가?


마주보는 둘. 남자답게 정정당당히 1 대 1이다(정말?)

노년 딜런의 말대로 문을 열고 나아가면 최후의 가면 라이더가 공격을 가해온다. 하지만 기가노트사우르스가 여기까지 쫓아오는 바람에 전투는 중지. 기가노트를 상대로 한 최후의 전투가 시작된다. 무기는 로켓 런처를 장비하고 위기다 싶을 때마다 한 발씩 쏴주자. 아래의 사진 순서대로 진행하면 기가노트사우르스를 물리칠 수 있을 것이다.


일단 건넌다. 5분의 시간 제한따위는 가볍게 무시다



노멀에서 한번 물리면 체력이 이만큼 남는다


먼저 이 단말을 조작하자


조심조심 건너서


공룡 입에 가려 보이지 않는 단말을 조작한다


마지막으로 아까 처음 건너서 보였던 가운데의 큰 단말을 조작하면


바이오 시리즈 이래 가장 강한 무기가 아닐까 생각한다


하늘이 열렸다


이…이 녀석…좀 비티잖아(너 모빌아머지?)


그가 지나간 자리

DINO CRISIS 대망의 엔딩


타이밍 좋게 등장한 레지나

딜런: 레지나!

레지나: 무사했구나?

딜런: 시간이 없어. 얘를 데리고 탈출한다.


하지만 폴라가 깔리고 만다

딜런: 폴라!

레지나: 딜런 어떻게 할거야. 이대로는….

딜런: 레지나, 게이트가 열렸다. 너 혼자 돌아가라. 폴라를 두고 갈 순 없어.

레지나: 제 정신이야?!



숏충각이 느끼는 부모의 정은 어떤 것일까



결국 딜런은 폴라와 남기로 한다(죽기로 한다 쪽이…)



레지나도 딜런의 뜻을 받아들이고

딜런: 부탁이야. 빨리 가. 서드 에너지 데이터 디스크는 가지고 있겠지? 원래 세계로 돌아가면 그 데이터를 해석해 줘. 그리고 이번에야말로 제대로 된 게이트를 만들어서 우리를 구하러 와.

레지나: 알았어…. 약속할 게.

〈폭발까지 10초〉

레지나: 잊지마…. 넌 아직 내게 빚을 졌어.

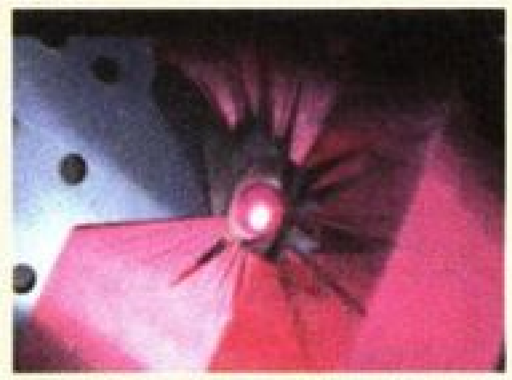
딜런: 알고 있어. …빨리 가.



슬픈 경례. 그리고



연대로 떠나는 레지나. 지옥을 함께 거친 동료를 남기고…



시대의 희생자가 된 젊은이의 눈동자가 빛난다



기구한 운명에 휩쓸린 부녀의 최후의 순간

폴라: 아빠….



그들이 구조되었을지 죽었을지는 아무도 모른다. 단지 폭발까지 10초라고 해놓고 30초가 넘어서야 폭발했다는 것은 분명하다



서브 게임 'DINO COLOSSEUM' 공략

엑스트라 게임의 전경

오옷! 우와앗!



공룡들의 육탄 배틀!!

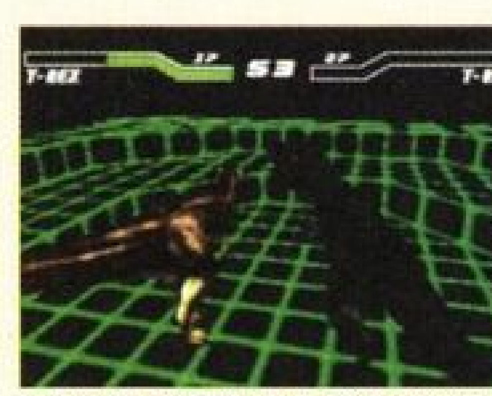
대단해! 엑스트라야!!

DINO CRISIS 서브 게임의 개요

와이어 프레임으로 이루어진 콜로세움에서 10분이라는 시간 동안 오비랩터 10마리→벨로시랩터 8마리→이노스트랑케비아 3마리→알로사우르스 2마리→티라노사우르스 1마리를 쓰러트리는 미니 게임이다. DINO DUEL은 단지 대전 게임이므로 공략은 하지 않는다. 또한 비정상(??) 캐릭터라 할 수 있는 공룡 단체들도 공략에서 제외하도록 한다. 간단히 일러두면 티라노사우르스로는 별로 어렵지 않게 S랭크를 딸 수 있고 알로사우르스 역시 R1버튼을 누르고 이동 및 공격을 행하면 상대의 공격을 피하면서 무리없이 S랭크를 딸 수 있지만 나머지는…無念이다. 그냥 심심할 때 가지고 노는 정도로 사용하는 것이 정신 건강에 좋다.



사진으로 보는 디노 듀얼. 괴상한 색깔의 공룡을 보는 재미도 만끽할 수 있다



꺄아아아아 푸아아아아 에에에에 와아아아아? (디노 듀얼 모드를 처음 접했을 때 사람들의 반응이다)

PlayStation

DINO CRISIS 캐릭터 별 S랭크 노리기

딜런

별 무리 없이 클리어가 가능하지만 S랭크는 약간 신경을 곤두세운 지능적 플레이가 필요하다. 일단 처음의 오비랩터와 벨로시랩터는 벽을 등지고 샷건으로 싸우면 넓은 포격 범위 때문에 명중률을 떨어트리지 않고 전멸시킬 수 있다. 세 번째로 등장하는 이노스트랑케비아는 체인 마인→샷건 패턴으로 상대하면 OK. 알로사우르스가 최강의 적으로 미사일 런처는 두(頭)당 1발 씩 사용하고 나머지는 샷건으로 상대하자. 거리가 가까우면 스텝을 이용하여 옆으로 빠지고 샷건을 난사해주자. 어느 한 쪽을 먼저 처리하고 상대하면 훨씬 수월하게 싸울 수 있을 것이다. 마지막 티라노사우르스는 미사일 런처 3발로 끝. 알로사우르스 전에서 얼마나 데미지를 입지 않느냐에 따라 S랭크가 결정된다.

레지나

클리어도 버겁고 S랭크도 힘든 고난이도 캐릭터. 하지만 조금만 주의하면 클리어는 그럭저럭 가능하다. 처음의 랩터 일가와 이노스트랑케비아는 서브 머신건의 자동 조준력으로 노 데미지 클리어가 가능하다. 이노스트랑케비아를 상대할 때에는 체인 마인으로 눕히고 무기를 바꾸어서 상대하여 최대한 헤비 머신건을 아끼자. 가장 곤란한 상대가 마지막의 두 거대 공룡. 둘 모두 공략법은 공통. 일단 메인 무기는 300발의 헤비 머신건인데, 연사형 무기라 한발의 파워가 다른 캐릭터에 비해 너무 떨어진다. 최대한 원거리를 유지하면서 머신건으로 사격하는 법 이외에는 그다지 방법이 보이지 않는다. 공격보다는 거리 유지와 회피에 주력하는 것이 좋다. 명중률과 시간에 많은 시간이 소요되어 S랭크는 사실상 불가능하다. 스텝을 잘 사용하면 회피에 드는 시간을 줄일 수 있기는 하다. 부디 건투를 빈다.

게일

가장 쉽게 S랭크를 딸 수 있는 캐릭터. 플레임 런처의 낮은 명중률만 커버하면 문제는 없다. 첫 번째 오비랩터는 달리면서 플레임 런처로 지지자. 명중률이 우선되어야 하므로 아무 것도 없는 데 화염방사기를 쏘지 말도록. 몇 대 맞더라도 명중률을 우선하자. 오비랩터의 공격력은 매우 낮은 데다가 달리면서 상대하면 거의 맞지도 않을 것이다. 두 번째로 등장하는 랩터는 구석을 등지고 달려오는 대로 방향을 약간씩 돌려가며 플레임 런처로 상대하자(자동조준은 쓰지 말 것). 이렇게 싸우면 명중률은 백발백중, 노 데미지로 랩터들을 쓰러트릴 수 있다. 다음에 나오는 이노스트랑케비아들은 체인 마인으로 뒤집고 대전차 라이플로 상대하는 법이 있고 아예 체인 마인을 다 써서 물리치는 법이 있다. 어느 쪽을 택해도 좋지만 반드시 대전차 라이플을 16발정도 남길 것. 이노스트랑케비아들을 일직선으로 모은 다음 체인 마인으로 상대하는 것이 베스트이다. 네 번째로 등장하는 알로사우르스는 한 군데에 겹친 후 대전차 라이플 6~8발 정도면 한 번에 콤보로 몰살시킬 수 있다. 마지막 티라노사우르스는 정면에서 남은 대전차 라이플을 모두 우겨 넣어 주면 노 데미지로 클리어할 수 있다. 데미지를 입을 만한 곳은 오직 처음의 오비랩터 뿐으로 회복약(소) 하나 정도는 써도 S랭크를 따는 데에는 지장이 없다. 단 체력을 꽉 채우는 것이 필수이므로 유념할 것.

릭

클리어는 쉽지만 S랭크는 약간 곤란한 캐릭터. 처음의 오비랩터는 달리면서 솔리드 캐논을 쏘자. 판정이 남아있는 것을 이용하면 명중률에는 별 지장없이 전멸이 가능하다. 두 번째 랩터는 구석을 등지고 오는 족족 수동 조작으로 솔리드 캐논을 사용하자. 아마 한 발에 두 마리 씩은 죽일 수 있다. 세 번째 이노스트랑케비아는 체인 마인으로 뒤집고 솔리드 캐논. 여기까지는 아무런 지장없이 클리어할 수 있다. 알로사우르스의 경우에는 두 마리를 정면에 둔 상태에서 알로사우르스가 공격을 하러 머리를 내밀 때에 타이밍을 맞추어 솔리드 캐논을 사용하는 전법을 이용하면 거의 피해없이 클리어 할 수 있다. 주의할 점은 반드시 두 마리 모두 정면에 위치하도록 방향을 조정하는 것. 한 마리라도 옆으로 새면 솔리드 캐논의 좁은 범위로는 커버가 불가능하다. 최대한 공격 범위를 좁히는 데에 주력하자. 문제가 되는 것이 마지막 티라노사우르스. 이 녀석은 공격을 맞아도 움찔하지 않고 물기 공격을 가하기 때문에 정면 상대는 무리가 있다. 뒤로 돌아가서 자동 조준을 이용하여 몸에 직접 공격을 가하는 것이 유용하다. 단 이럴 경우 꽤나 많은 시간이 소모되므로 거리가 떨어졌다 싶으면 사정거리가 긴 체인 마인으로 공격하자. 티라노에게 물리면 매우 아프므로 항상 뒤쪽으로 돌아가도록 하자.

전차

클리어조차도 버거운 최고로 어려운 캐릭터(?). 회복이 불가능하기 때문에 S랭크는 아예 포기하는 것이 좋을지도. 일단 처음의 랩터 일가들은 전방은 포격, 후방은 밟아 죽이는 것을 추천한다. 포신의 회전이 너무도 느린 탓에 전 방향 커버는 불가능하다. 세 번째의 이노스트랑케비아들은 거리를 두고 계속하여 포격. 공룡들이 한 군데에 몰려있다면 전멸이지만 군데군데 떨어져 있다면 1/3 정도의 데미지를 입게 된다. 알로사우르스와 티라노사우르스는 거리가 멀면 포격, 가까워지면 즉각 섬광탄으로 경직시킨 후 이동 포격을 하여 거리를 벌리는 수밖에 도리가 없다. 완전히 운에 맡겨야 S랭크가 가능할 것이다. 어이 거기 당신! 클리어는 할 수 있을까?

이건 덤이다! 디노 듀얼 초필살기 표!

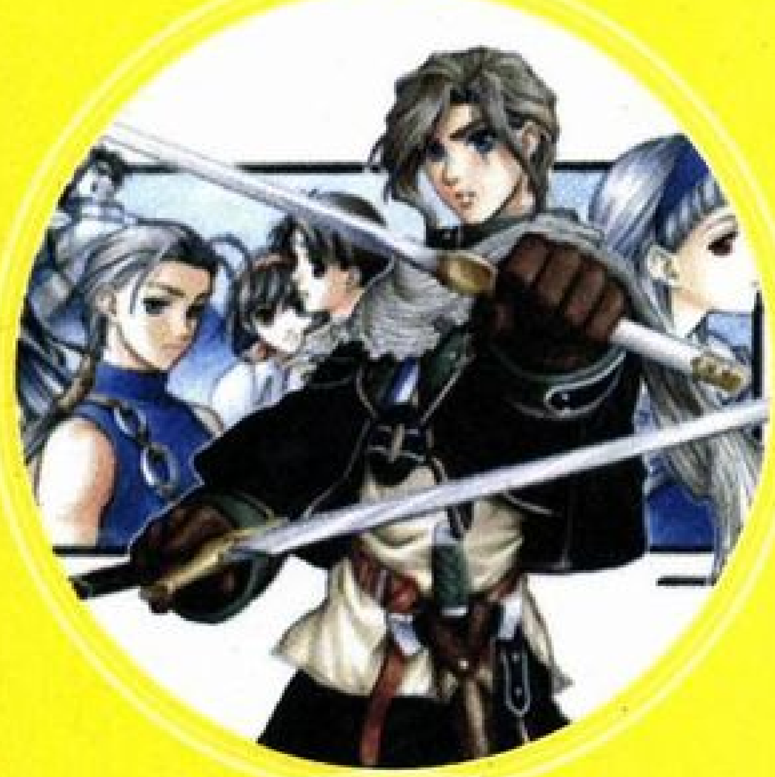
엽기 격투 게임 '디노 듀얼'의 각 공룡들은(콤피 제외) 체력 게이지가 붉은 색이 되면 이하의 커맨드를 입력, 흡사 초필살기 비슷한 것을 사용할 수 있다. 실제로 하는 짓들을 보고 감탄하기를 바란다.

공룡	효과	커맨드
오비랩터	연속 침 뱉기	↑↓↑+□
벨로시 랩터	연속 물기	방향키 1회전+□
이노스트랑케비아	체력 회복	△△+↓+□
알로사우르스	공격력 상승	↑↓↑+□
티라노사우르스	포효	↑↓↑+□
트리케라톱스	돌진	↑↓↑+□

DINO CRISIS 공략후기



액션 게임으로의 전향은 성공적이었다 말하고 싶다. 하지만 하드 모드의 그 극악한 난이도는 정말 좌절스러웠다. 플레이 타임은 그다지 길지 않았음에도 불구하고 실제 공략은 매우 힘들었던 게임이다. 개인적으로 「바이오해저드 코드 베로니카」 때문에 캡콤 게임은 공략을 맡고 싶지 않았지만(재미 때문이 아니라 피곤해서) 내게 선택의 여지라는 것이 어디 있으리요. 집에 하나쯤 가지고 있으면 언제라도 꺼내서 할 수 있는 그런 게임으로 탈바꿈하려 한 것 같으나 1회 플레이 타임을 더 줄였으면 하는 점이 못내 아쉽다.







이거하면서 민간이이라고 외쳐봤자 소용없다구, 알아?

환상수호외전 Vol.1 할모니아의 검사

당신의 환상수호랭크 체크

캐릭터 중 기억나는 이름이 반 밖에 없다: 0%, 일반인.

데이터를 컨버트하기 위해 집에 있는 환상수호전 2 데이터를 찾느라 고생했다: 30%, 환상수호입문자.

아니타가 이 게임에 등장한다는 사실을 한 번에 알아챘다: 50%, 환상수호관찰자.

한 번 게임을 클리어한 후 누가누가 나오지 않았나 머리 속으로 암송해보았다: 80%, 환상수호인.

여러 번 클리어하면서 스킵을 사용하지 않았기 때문에 대사를 전부 외울 수가 있었다: 100%, 환상수호팬.

카뮤와 마이클로프트가 빠지다니 코나미는 센스가 있는 거냐 없는 거냐: 150%, 환상수호동인.

이미 성우진까지 기획해 놓았지만 게임이 발매가 되어버렸다. 아쉬울 따름이다: 200%, 환상수호타쿠.

공략 …› 防塵

PS

●장르 : 어드벤처 ●제작사 : 코나미

●발매일 : 9월 21일 ●발매가 : 5,800엔

환상수호외전이라는 게임이 지닌 가치

본 게임은 원작에 해당하는 「환상수호전 2」와 같은 시간의 흐름을 지니고 있다. 따라서 원작에서 일어나는 모든 일들과 그 뒷 이야기가 게임 내에서 충실히 재현되어 있기 때문에 원작에서 미처 이야기하지 못했던 속사정을 속시원히 알려주는 일종의 옵션 역할을 한다고 보면 된다. 원작과의 스토리 연동이 너무도 강한 탓에 이 게임이 처음인 사람들에게는 아무런 어필을 할 수 없다는 치명적인 단점을 지니고 있지만 반대로 팬들에게는 아무 상관 없는 이야기이기도 하다. 「환상수호전 2」에서 루루노이에의 최종 보스 실버울프를 물리친 세이브 데이터가 있다면 주인공의 이름과 대사가 게임중에 삽입되는 등, 감정이입을 보다 충실하게 하기 위한 옵션도 준비되어 있다.

등장캐릭터 소개 & 캐릭터 하이퍼링크

※가나다 순입니다. 캐릭터가 담긴 이벤트 비주얼이 공략 내에 포함되어 있을 경우, 캐릭터 하이퍼링크의 페이지 수를 보고 그 페이지를 넘기면 곧바로 캐릭터의 비주얼 신을 찾을 수 있습니다. 그리고 캐릭터 소개의 사진은 일부 캐릭터를 제외하고 전부 「환상수호전 2」의 것입니다.

가스파(ガスパー)



친친로린(그릇에 주사위를 던져 그 숫자로 승패를 판가름하는 도박)에 일생을 바친 도박사. 원작에서도 그리 진지한 모습은 보여주지 않지만 이번 작품에서 완전히 망가진다. 3장에서 등장한다.

게오르그(ゲオルグ)



많은 가명을 지니고 이곳저곳을 떠돌고 있지만 가장 유명한 이름이 바로 이 게오르그. 이태도의 게오르그라는 이명으로 사람들 사이에 이름을 떨치고 있다. 4장의 숨겨진 조력자 중 마지막 멤버.

캐릭터 하이퍼링크: 154P

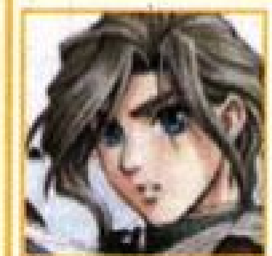
나나미(ナナミ)



주인공의 누나격 존재. 죠우이와 주인공을 누구보다도 아끼고 있으며 보통 남자는 당해낼 수 없을 정도의 천방지축 소녀. 요리를 매우 못하며 원작에서는 잘못하면 저 세상으로 가는 캐릭터이기도 하다. 이번 작품에서 미소녀 반열로 올라선 캐릭터.

캐릭터 하이퍼링크: 141, 142, 145P

낫슈 라트키에(ナッシュ ラトキエ)



이번 작품의 주인공이지만 가나다 순 관계로 소개가 4번째로 밀린 캐릭터. 본작의 오리지널 캐릭터로 할모니아에서 '진정한 문장'에 대한 정보를 얻기 위해 파견한 밀정. 보통 주인공들과는 달리 암기를 중심으로 싸우는 면모를 보여준다.

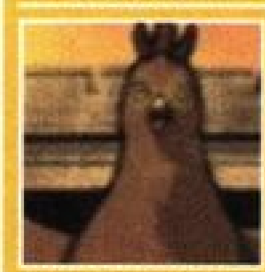
니나(ニナ)



멋진 남자라면 누구라도 좋아할 준비가 되어있는 요즘 여학생. 천성은 곱지만 자기 중심적이고 남자를 밝히는 것이 흠. 원작에서는 전투 멤버로도 활약했다(전혀 도움은 되지 않는다). 4장에서 그 성격 그대로 등장.

캐릭터 하이퍼링크: 151p

도밍게스(ドミンゲス)



어떤 생지옥에서도 살아남는 능력이 있다는 연락원 계의 익스퍼트…라고는 하지만 보는 바와 같이 전서구(라고는 해도 비둘기도 아니잖아…). 직접 모습을 드러내는 것은 2장에서 한 번 뿐이다.

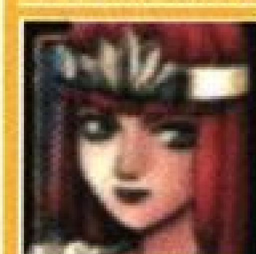
캐릭터 하이퍼링크: 145p

라우드(ラウド)



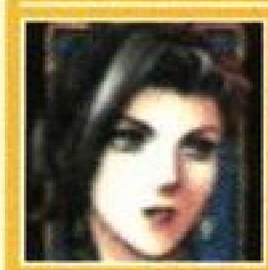
비열한 성격의 제국군 사관. 유니콘 대괴멸에 배신의 공로를 인정받아 주둔군 단장 대리로서 이곳저곳에서 활약(??)중. 강한 자에게 약하고 약한 자에게 강한 전형이다. 2장과 4장에서 그러한 모습을 잘 보여주고 있다.

라우라(ラウラ)



진과는 다른 분위기를 풍기는 문장사. 게임에서는 이렇다할 성격이 드러나지 않았지만 이번 작품을 통하여 굉장한 방향치라는 사실이 들통난다. 3장에서 등장하는 역시나 코미디 캐릭터.

레오나(レオナ)



뮤즈시의 여관 주인. 당차고 여유있는 성격으로 빅토르, 프릭 등의 용병들과도 친분이 있으며 모험자들 사이에 꽤 알려진 편. 주인공의 파티를 바꾸어주는 귀중한 역할도 담당했었다. 역시나 2장에서 뮤즈시 여관 주인으로 등장한다.

캐릭터 하이퍼링크: 141p

론찬찬(ロンチャンチャン)



와카바의 스승. 물론 본작에서는 절대 등장하지 않지만 와카바가 '스승을 찾아간다'라고 할 때의 스승은 바로 론찬찬을 가르치기에 일단 소개. 무술의 달인이라고는 하는데 글쎄…?

루카 브라이트(ルカ ブライト)



'미친 황태자'라 불리우는 말그대로 미치광이. '진정한 27문장' 중 하나인 '짐승의 문장'의 힘에 취해 도시동맹과 전쟁을 일으키고 무차별 침공을 가한다. 어머니의 비극적 죽음으로 그 성격은 비뚤어졌으며 잔인한 성품을 지니고 있다.

캐릭터 하이퍼링크: 141, 143, 144, 145p

리인(リイン)



이번 작품의 오리지널 캐릭터. 시에라가 이 세상에 낳은 첫 번째 흡혈귀로 시에라의 오랜 연인이기도 하다. 인간의 피를 빨며 생명을 유지해왔지만 비윤리적인 그의 행위로 인하여 사랑하는 시에라의 손에 최후를 맞이하는 비극적인 인물이기도 하다.

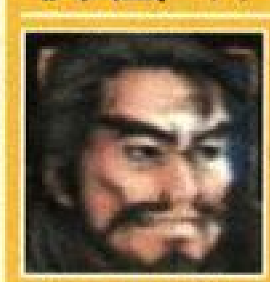
캐릭터 하이퍼링크: 135, 136, 137p

맥시밀리언(マクシミリアン)



돈키호테를 모델로 했다고 생각되는 괴할아범. 맥시밀리언 기사 단장을 자칭하고 있으며 모든 일은 자신 마음대로 되어야 한다고 착각하고 있다. 2장에서 단역으로 등장한다.

메이자스(メイザース)



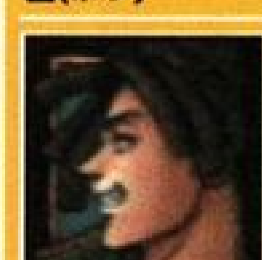
대마법사를 자칭하는 상당한 수준의 마법사. 자신의 연구 중에는 주위의 환경을 전혀 생각하지 않는 것이 문제로 그 프라이드 또한 매우 높은 인물이다. 3장에서 그러한 그의 면모가 유감없이 드러난다.

바드(バド)



동물과 교감을 뛰어넘어 동물의 언어로 대화까지 할 수 있는 신비한 인물. 평소에는 말수가 적은 인물이지만 이번 작품에서 크게 한 번 망가진다. 3장에서 등장.

밥(ボブ)



매우 라틴적인 분위기를 풍기는 싸움을 좋아하는 청년. 사실은 늑대로 변신하는 수인으로서 본작에서는 인간 상태의 얼굴이 한번도 등장하지 않는다. 3장에서 2번 정도 등장.

빅토르(ビクトール)



사자의 문양을 자신의 문양으로 삼고 있는(어딜봐도 곰에 가깝다) 용병. 우직하고 뚝심있는 성격으로 이런 류의 캐릭터들이 대개 지니고 있는 어둔함이라는 것이 부족하다. 항상 프릭과 함께 움직이며 주인공에게 많은 도움을 주는 듬직한 아군으로 마검 '성진검'의 소유자이기도 하다. 하지만 본작에서는 단역에 불과하다.

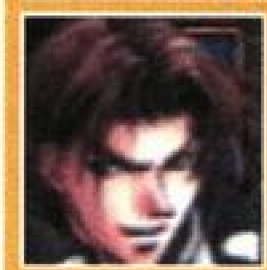
스탈리온(スタリオン)



세상에서 가장 빠른 사람이(엘프잖아 당신?) 되기 위해 여행을 계속하고 있는 엘프. 누가 보아도 이미 그는 세상에서 가장 빠르지만 본인은 개의치 않고 여행을 계속하고 있다. 3장에서 숨겨진 조력자 중 하나.

캐릭터 하이퍼링크: 154p

시드(シード)



하이랜드 왕국군의 장수. 항시 크루건과 함께 행동하고 있으며 강력한 검술과 문장술을 주체로 한 파워풀한 공격을 장기로 삼는 용장. 싸움에 있어서라면 크루건에 지지 않는 전술을 구사하는 만능 장수이기도 하다.

캐릭터 하이퍼링크: 148, 149, 150p

시로(シロ)



키니슨이 자신의 친구처럼 소중히 여기는 늑대 개. 2장에서 뒷골목으로 가면 크라이브 대신 등장하여 사람을 놀래킨다.

시로우(シロウ)



불량스러운 인상의 친친로린 도박사. 모두의 예상대로 가스파와 아는 사이였다…라는 사실이 이번 작품을 통해 밝혀진다. 3장에서 가스파와 함께 등장하여 한바탕 웃음 보따리를 선사한다.

시에라(シエラ)



'달의 문장'의 주인으로 흡혈귀 일족의 선조에 해당하는 인물. 이번 작품의 히로인인 것처럼 선전되고 있었지만 사실은 1장의 히로인이 그녀의 역할의 전부이다. 그러나 엔딩 보컬은 시에라 뿐인 것으로 보면 진정한 본작의 히로인일 지도….

캐릭터 하이퍼링크: 131~138p

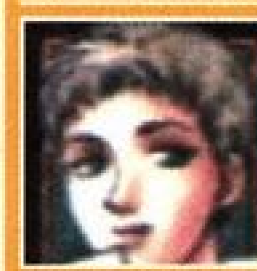
신(シン)



와이즈멜 가문에서 테레즈에게 붙여준 보디가드. 아랍적인 피부색과 의상을 하고 있으며 테레즈를 자신의 목숨보다 소중히 여기고 있다. 명검 타란츄라의 소유자로 검술 또한 일류. 흡사 모래시계에서의 이×재를 보는 듯한 인상을 풍긴다.

캐릭터 하이퍼링크: 154p

아니타(アニタ)



발레리아와 함께 나이스 누님 검사의 양대축을 이루는 칠성검의 달인. 하루의 대부분을 주점에서 보내고 있다. 2장에서 낫슈가 쓰러질 때 배경에 잠깐 등장.

캐릭터 하이퍼링크: 141p

아다리(アダリー)



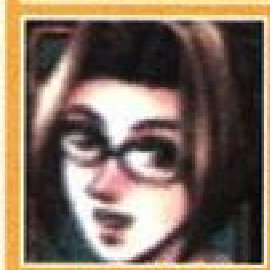
자칭 천재 발명가. 본거지에 편리한 이동수단인 '엘리베이터'를 만들어주는 인물이기도 하다. 이 작품에서 엘리베이터 개발 비화가 드디어 등장하는데…. 3장에 등장하는 개그 캐릭터 중 하나.

안네리(アンネリー)



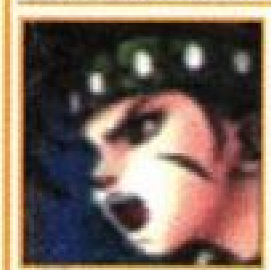
환상수호전 2 유일의 보컬곡 소유자로서 활약(??)했던 안네리. 이번 작품에도 보컬송을 들고 나와주길 바랬지만 바램은 이루어지지 못했다. 2장에서 매우 잠시 등장한다. 그런 주제에 이벤트 비주얼은 버젓이 등장….

에밀리아(エミリア)



그린힐 학원의 교사. 외모와는 다른 여러가지 정상적이지 못한 취미를 가지고 있는 것이 매우 의외. 본작에서는 원작보다 더욱 망가진 모습을 보여주지만 아직까지는 그나마 낫다고 생각한다….

에이다(エイダ)



숲의 민족의 활을 다루는 처녀. 숲의 민족 사람들은 일반인과는 약간 다른 사고방식을 지니고 있으며 그것은 매우 오해를 사기 쉬운 점을 가지고 있어 여러 트러블이 일어난다. 3장 어나더 스토리에서 그 점이 매우 잘 드러난다.

캐릭터 하이퍼링크: 156p

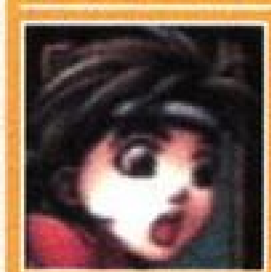
엘자(エルザ)



'포효성의 조합'이라는 특수 조직의 기사급 건너. 총을 다루는 실력은 크라이브와 1, 2위를 다투며 조합장이었던 케리와 크라이브와는 형제 자매와도 같은 사이이지만 어떤 사건으로 인하여 케리를 죽이고 크라이브의 추적을 받고 있다. 3장 메인 스토리의 히로인.

캐릭터 하이퍼링크: 147, 149p

와카바(ワカバ)



론찬잔의 1명뿐인 제자. 사부를 제일의 실력가로 여기고 있으며 매사에 의심할 줄 모르는 순진하고 활기찬 소녀. 스릴있는 사건들을 '수행'이라는 명목하에 즐기고 있다. 3장 어나더 스토리의 히로인으로 등장한다.

캐릭터 하이퍼링크: 156p

유리(ユリ)



그린힐 여관의 점원. 밝고 긍정적인 성격을 지니고 있으며 그린힐의 절망적인 상황에서도 주눅들지 않고 여관을 꾸려나간다. 본 작품의 오리지널 캐릭터로, 원작에서 그린힐 여관의 인물이 유리인지는 불명이다.

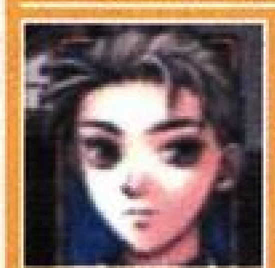
자지(ザジ)



이 작품만으로는 설명이 부족한 인물로 일단 클래스는 건너. 할모니아 출신으로 이전에 낫슈에게 치명상을 입고 죽음의 고비를 넘긴 과거를 가지고 있다…라는 것 밖에는 알 도리가 없다. 낫슈를 죽이기 위해 뒤를 쫓고 있는데 과연…? 본작의 오리지널 캐릭터로 3장부터 모습을 드러내기 시작한다.

캐릭터 하이퍼링크: 148, 152, 154p

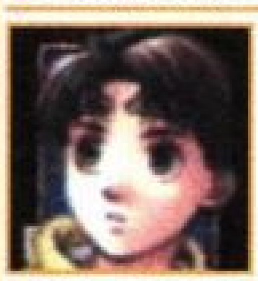
죠우이(ジョウイ)



환상수호전 2의 또 하나의 주인공이자 게임의 최종 보스. 아트레이드 가문의 장남이었지만 가족과는 의절했다. 어려서부터 주인공과 친했으며 주인공과 같은 비극을 겪었으나 도시동맹의 스파이 활동에서 왕국군에 잡히게 되고 그것을 계기로 하이랜드 군의 장수가 된다.

캐릭터 하이퍼링크: 138, 141, 142, 144, 145p

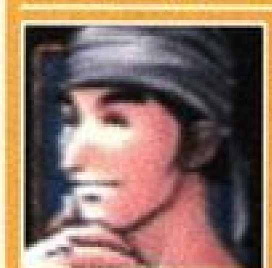
주인공(主人公)



환상수호전 2의 주인공. 하이랜드 켄카크라는 노사의 손에 의해 키워졌다. 소년병대 유니콘 대의 대원이었으나 전쟁을 일으키려는 루카의 음모에 휘말려 부대는 전멸, 이후로 각지를 떠돌다 이런 저런 사람들이 모인 차세대 종합 독립 부대의 대장이 되어 하이랜드와 맞써 싸우게 된다.

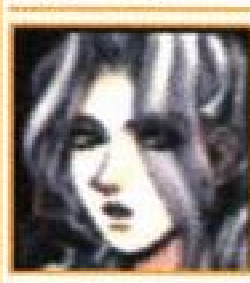
캐릭터 하이퍼링크: 142, 145p

쥬드(ジュド)



본직은 조각사. 대장장이 기술도 약간 지니고 있는 실눈 사나이로 역시 학원의 선생으로 근무하고 있다. 본작에서는 그의 조각사로서의 면모는 찾아보기 어렵다. 그의 코스프레는 가이 가관. 4장에서 등장한다.

진(ジーン)

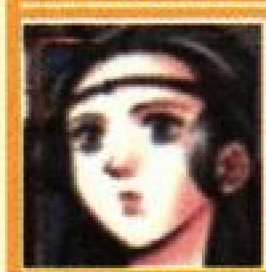


색기 넘치는 문장사로서 그린힐에서 학원 선생 노릇을 하고 있다. 팀의 메인 문장사 노릇을 담당해 주며 본작에서도 역시 학원의 선생님으로 등장하기는 한다. 4장에서 출연.

캐릭터 하이퍼링크: 153, 154p

PlayStation

질 브라이트(ジル ブライト)



미친 왕태자라 불리우는 루카 브라이트의 여동생. 아직 어린 나이에 어울리지 않는 기품과 자비로운 마음을 가지고 있지만 그것은 동시에 또래의 아이들보다 얼마나 엄격하고 불행한 나날을 보내왔는지도 동시에 나타내고 있다. 2장의 히로인(?) 격으로 등장한다.

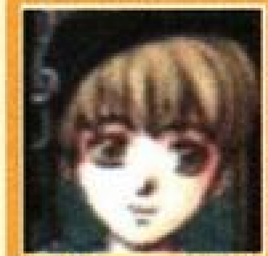
캐릭터 하이퍼링크: 143, 144p

칸(カーン)



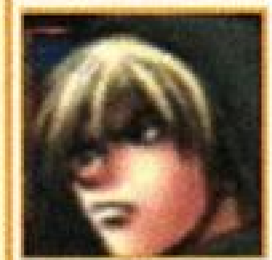
네크로드를 쫓고 있는 또 하나의 인물. 가문 대대로 뱀파이어 헌터 노릇을 하고 있으며 보기보다 널널한 성격을 지니고 있다. 4장에서 등장하는 숨겨진 조력자 중 하나.

코넬(コネール)



환상수호전 2의 사운드에 일익을 담당하는(?) 소년. 소리의 문장이라는 특수한 문장을 다루는 능력을 지니고 있으며 원작에서는 전투멤버가 아니지만 본작에서는 소리의 문장 이외의 웬만한 마법 부적도 다루는 능력이 있다. 4장에서 그린힐 수비대 역으로 등장.

크라이브(クライブ)



특수 조직 '포효성의 조합'의 기사급 건너. 조합장이었던 케리를 죽이고 도주하고 있는 엘자를 추적 중이다. 환상수호전 1과 2에서의 성격이 판이하게 차이가 나는 캐릭터. 2장에서 일정 조건을 만족시키면 등장한다.

캐릭터 하이퍼링크: 140p

크루건(クルガン)



제국의 장군. 시드와 항상 행동을 함께하고 있으며 검과 문장, 전술에도 뛰어난 능력을 지닌 냉정 침착한 지장 타입의 장수. 하이랜드에 대한 충성심은 시드에게 뒤지지 않을 정도로 강하다. 3장에서 계속하여 낫슈를 뒤쫓는 역으로 등장한다.

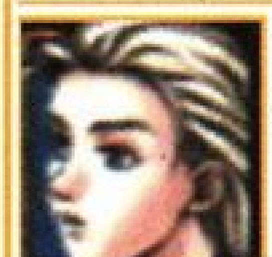
캐릭터 하이퍼링크: 148, 149, 150p

키니슨(キニスン)



동물과 교감하며 하얀 늑대개 시로와 함께 숲속에서 살던 소년. 주인공의 착한 마음씨에 이끌려 동료가 된다. 시나리오 2에서 웬일인지 시로와 헤어져 그를 찾아 헤매고 있다. 단역 수준으로 등장.

테레즈(テレーズ)



병으로 쓰러진 아버지를 대신해 그린힐의 시장 대리역을 맡고 있는 여성. 자애심, 이타심이 강하여 모든 그린힐 주민에게서 존경받고 있지만 전란이라는 사태는 그녀에게 있어 너무도 무거운 것이었다. 4장의 히로인격 인물.

캐릭터 하이퍼링크: 154p

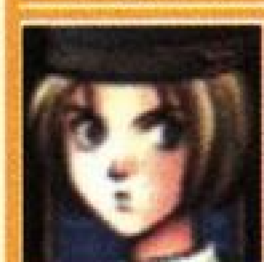
텐가알(テンガアール)



힉스를 좋아하는 전사의 마을 출신의 소녀로 말 그대로 왈가닥. 상당히 인생을 막 살고 있으나 힉스를 생각하는 마음이나 천성적인 따뜻한 마음씨 덕분에 절대 미워할 수 없는 인물. 역시 등장은 3장에서 잠시.

캐릭터 하이퍼링크: 156p

템플턴(テンプルトン)



세계지도를 완성하는 것이 꿈인 소년. 어린 나이에도 불구하고 매우 정확한 지도를 그리는…듯하다(그렇잖아. 게임에서 쓸 수 있는 걸 보면). 시나리오 2에서 낫슈와 며칠을 함께 보내게 되는 캐릭터.

캐릭터 하이퍼링크: 139p

프릭(フリック)



'푸른 번개의 프릭'이라는 미청년 검사…였지만 2에서는 나이를 약간 먹은 상태라 1처럼 싱싱하지는 않다. 빅토르가 힘으로 승부한다면 프릭은 기교로 승부하는 타입. 빅토르와 항상 행동을 같이한다. 시나리오 2에서 단역으로 등장.

피리카(ピリカ)



루카가 이끄는 왕국군에게 양부모를 무참히 학살당하고, 그 충격으로 실어증에 걸린 전쟁고아. 죠우이와 나나미, 주인공이 데려다 키우며 후에 죠우이가 왕국군에 가담한 후에 왕국으로 넘어간다. 2의 전쟁에서 최대의 피해자라 할 수 있다. 시나리오 2에서 꽤 많은 등장 비율을 자랑한다.

캐릭터 하이퍼링크: 140, 141, 142, 145p

피코(ピコ)



안네리가 낫슈에게 건네는 말속에서 한마디 등장한다. 그것으로 끝. 이름이 올라왔다는 이유만으로 설명중이다.

하우저(ハウザー)



도시동맹측의 장군으로 뮤즈 함락 후에 주인공에게 가세한다. 믿음직한 구석이 있는 검둥이 아저씨. 시나리오 2에서 도시 안에서 런닝을 하다가 낫슈에게 부딪히면서 잠시 등장.

한나(ハンナ)



원작에서는 불타버린 피리카의 마을에서 동료가 되는 방랑 전사. 억센 성격이나 정의로운 마음을 지니고 있다. 말수가 적고 여자다운 점은 거의 없다. 원시적인 분위기를 풍기는 여성. 시나리오 2에서 안네리의 스커트가 찢어졌다고 충고를 하면 매우 잠시 등장.

호이(ホイ)



원작에서도 주인공을 등쳐먹으려 했던 녀석으로 도저히 신용할 수 없는 듯 하지만 일단은 원작에서 108 동료 중 하나였다. 시나리오 3 어나더 스토리에서 말 도둑으로 등장, 에이다의 말을 두 번이나 훔친다.

캐릭터 하이퍼링크: 156p

힉스(ヒックス)



시나리오 3 어나더 스토리를 진행하다보면 만날 수 있다. 전사의 마을 출신이지만 심약한 마음을 지닌 전사이다. 텐가알을 좋아하고 있지만 마음이 약한 탓에 기가 센 텐가알에게 항상 휘둘리고 다닌다. 전사로서의 소질은 충분한 소년.

캐릭터 하이퍼링크: 156p

힐다(ヒルダ)



시나리오 1 마지막에 시에라가 낫슈에게 전해주는 저녁 식사에 관한 이야기 중, 완쾌되었더니는 여관 주인의 정체. 원작에서 알렉스와 함께 조그마한 여관을 하고 있으며 주인공들의 도움으로 힐다의 병이 낫게되는 바로 그 타이밍이다. 따라서 본 작품에는 얼굴도 비치지 않는다.





시나리오 공략

시나리오 공략에 앞서

주의 사항

① 공략은 모두 본 게임에 등장하는 대사와 사진으로 이루어져 있습니다.
② 본문의 파란색 글씨는 대사 분기에서 본문의 스토리대로 선택된 항목을 가리킵니다.
③ 대사 분기표는 가장 뒷부분에 있으므로 참고하시기 바랍니다.

럭키 포인트(LP)?

대화 상자 우측에 있는 게이지는 럭키 포인트를 가리키는 것으로 이 게임에는 럭키 포인트가 없으면 선택할 수 없는 선택 항목이 존재한다. 럭키 포인트는 기본적으로 시나리오 하나 종료할 때마다 +1이 되며 특정 선택지를 선택함으로써 +1 되는 경우도 있다.

에피소드 1 내방자(來訪者)

episode



하이랜드 국경을 넘어선지 이틀째. 목적지인 죠우스톤 도시동맹의 맹주, 뮤즈시는 아직 멀었다.

????: *또 기울었다네.*

내 이름은 낫슈. 낫슈 라트키에. 할모니아 신성국 남부 변경 경비대의 특수 임무 잠입원이며 현재 임무를 위해 이 곳에 왔다.

????: *이보게, 기울었다잖나.*

'진정한 27 문장' 중 하나가 죠우스톤 도시동맹에 나타났다는 정보가 경비대에 들어왔다. 「그 진위를 확인하고 진정한 문장이 존재한다면 그 사실을 알릴 것이며, 가능하다면 입수를 위한 행동을 개시할 것」언제나 내려오는 명령이다. 이번이야말로 확실한 정보라면 좋겠지만.

????: *또 두통이 심해지는 구나. 이래서야 맘편히 잘 수도 없네.*

때로는 고달픈 직업이라 생각되는 때도 있다. 구름을 잡는 듯한 허황된 이야기를 쫓아가다 결국에는 도로아미타불로 끝난 적도 많았다. 어쨌든 이번에는 단서라도 있으니 다행이지만….

????: *이거 참…넌 쓸모가 없구나. 이래서야 어느 세월에 뮤즈에 가겠나….*

낫슈: *시끄러--------!!! 위에서 나불나불 떠들지마!! 왜! 내가! 네! 짐꾼이!! 되야 하는거냐!*


보시다시피…

시에라: *또 그 말인가…. 너는 '진정한 문장'의 단서가 필요하지 않은가?*

낫슈: *물론 그렇지만….*

시에라: *따지고보면 내 짐을 들어주겠다고 말한 것은 너였다네.*

낫슈: *하지만…그건….*

시에라: *짐꾼이건 뭐건 아무거나 다 할테니까 이야기를 좀 들려달라고 해서 마지못해 동행을 허락해주었건만…. 그게 아니면 그 말들은 거짓말이라고 말할 작정인 것인가?*


일어나라. 시에라의 짐꾼이라니 얼마나 영광된 일인가

낫슈: *…포기다…. 1,000년 묵은 흡혈귀한테는 뭐라고 해도 다 부질없어….*

겉보기에는 가련한 소녀처럼 보이지만 사실은 고답적이고 이기적이며 뻔뻔하고 넉살좋은 이 여자야말로 '진정한 27 문장'의 하나인 '달의 문장'의 정통 계승자다. 그것은 어둠의 주민인 흡혈귀의 '시조'라는 것을 의미한다. 또한 이 사람이 내가 입수한 '단서'이기도 한데….

낫슈: *그래도 너까지 태운다고 약속한 적은 없다구.*

시에라: *빈혈에다 수면부족이라네. 이런 황야를 걸어가라는 건 너무 가혹한 말일세.*

낫슈: *그러면 마차라도 하나 준비할 것이지.*

시에라: *이전 마을에서 마차가 다 나가 버렸으니 할 수 없잖나.*


그러던 중 이 앞을 지나가는 코볼드 모자

코볼드 모친: *얘들아, 가만히들 있어야 돼요.*

코볼드 형: *아아, 안돼애. 이건 내거란 말이야.*

코볼드 동생: *보기만, 보기만 할게.*

코볼드 모친: *어머나, 활발한 것도 좋지만 싸우면 안돼요.*

낫슈: *…어이, 시에라. …마차가 어쨌다구?*

시에라: *…시끄럽다.*


곤혹스러운 어머니의 표정

코볼드 동생: *좀 보여줘~보여줘~~보여줘~~.*

코볼드 형: *안된다니까~~이건 내거… 앗!!!.*

시에라: *!!!*

코볼드 소년들이 서로 가지려고 다투고 있던 장난감이 튀어올라 시에라의 눈앞을 스치고 내 발 앞에 떨어졌다.

낫슈: *뭐야? 인형???*

그건 목제 인형이었다. 장난감치고는 매우 정교하게 만들어져 있었다. 코볼드들이 원래 손재주가 좋아서일까?

시에라: *이봐, 빨리 돌려주지 못할까!! 빨리!!! 속히 돌려주게!!!*

낫슈: *응? 왜 화내는 건데? 자, 앞으론 떨어트리지 마라.*

코볼드 모친: *감사드립니다. 자, 형이 주워줬으니까 인사해야지.*

코볼드 형: *고, 고마워요~~.*

낫슈: *형제는 싸우지 말고 친하게 지내야 된다. 알겠지.*

코볼드 형제: *예~~~~.*

코볼드 모친: *그럼 실례하겠습니다.*

시에라: *후우…겨우들 갔는가. 정말 놀라게들 하는 구먼.*

낫슈: *뭐야, 꽤 냉담하잖아. 코볼드 싫어해?*

시에라: *너하곤 관계없는 얘기일세. 그보다도…짐이라도 실어달라고 할 것이지. 뭘 멍하니 있는가?*

낫슈: *앗, 맞다! 그럴 수도 있었지….*

시에라: *그건 그렇고 놀랐더니 목이 마르도다.*

낫슈: *후우…이래서야 뮤즈까지 갈 수나*

PlayStation

있으려나…

시에라: 글쎄올시다….

낫슈: '진정한 문장'의 소문도 어차피 뻥일지도 모르고….

'진정한 27 문장'은 이 세계의 힘의 원천으로 취급되고 있다. 그걸 깃들인 사람에게는 나이를 먹지 않으며 절대적인 힘을 얻게 된다고 하는데…. 그런 대단한 물건이 짚이는 대로 가는 곳에 '날 잡아 잡수'하고 있을 리도 없고….

낫슈: 하다못해 '시조'님의 건강이 좀 좋아지셔서 거동이라도 하실 수 있으시다면 매우 망극할 일이옵니다만서도….

시에라: 건강이라…. 그건 심려할 일이 아닐세.

낫슈: 정말? 그럼 고맙지….

보통 뮤즈까지는 이틀정도 거리지만 이런 페이스라면 언제 도착할지 기약이 없다. 너무 늦게되면…응? 시에라 녀석, 꽤 솔직하게….


저 빛나는 송곳니를 보라

낫슈: 으아아——!!! 지, 지, 지금!! 뭘 할려 그랬어!!!!

시에라: 뭐라니, 피를 조금….

낫슈: 피는 안 뺀다고 약속했잖아!!!

시에라: 정말 불평이 많은 사람이구나. 따지고 보면 나는 너와 동행할 생각이 없네. 네가 '진정한 문장'에 대한 정보가 필요하다고 그러니까 따라오는 것을 허가한 것일 따름인데 그것도 모르고 저건 안된다, 이건 안된다고 불평만 늘어놓으니 아무짝에도 쓸모가 없지 않나.

낫슈: 아, 알았어! 알았으니까 피만 빨지 마! 그것만 빼면 암말도 안할테니까!

시에라: 음, 그렇게 고분고분 따라오면 되는 것이네. 그건 그렇고 피를 빨리기만 하면 흡혈귀가 된다니, 미신도 과장이 심하구먼. 아무리 흡혈귀가 '동포'라고 해도 내 심복을 선택하라고 하면, 내게도 취향이란 것이 있네.

낫슈: 내가 네 취향이 아니란 말이냐….

그거 유감이군.

시에라: 정말 유감일세. 그칠 줄 모르는 주둥아리만 빼면 조금은 괜찮은 남자가 될텐데 말이네.

낫슈: 예예…불만도 주둥아리도 자제하겠습니다….

나는 다시 짐과 시에라를 등에 지고 걷기 시작했다. '진정한 문장'의 단서라고는 해도…. 방금 시에라의 불만에서는 전혀 피로를 느낄 수 없었다. 그 정도로 기력이 남았으면….

낫슈: …후우…슬슬 해질녘인가. 이거야 오늘도 노숙해야겠군. 슬슬 준비를…. 어이 시에라, 슬슬 일어나라. 시에라? 시에라! …매우 푹 자고 있으시군…. 조용히 하고 있으면 귀여운 구석도 있는데….

시에라: 뭔가? 벌써 도착했는가?

낫슈: 무리한 주문은 하지 말라구…. 오늘밤도 노숙해야 될 것 같으니까 슬슬 준비를 하려고 말이지.

시에라: 노숙이라…. 조금만 더 가면 저택이 있을 것일세. 오늘은 거기서 묵도록 하지.

낫슈: 저택이라니, 약속이라도 해 놓은 거야? 제대로 밥이나 먹을 수 있으면 나야 대환영이지.

시에라: 약속 따윈 없네. 내가 묵어주겠다는 것이야. 너는 그대로 전하면 되네.

낫슈: …예예….

그 저택은 가도를 내려다보듯 구릉위에 세워져 있었다. 건물 중앙부에는 언밸런스 할 정도로 높은 탑이 솟아 있었고 정상부에는 돔 형 천장이 보였다.

집사: 기다리게 하셔서 죄송합니다. 용건을 말씀해 주십시오.

낫슈: 예…뭐라 그러지…그….

시에라: 여보게 냉큼 용건을 말하지 못하겠는가. 사양할 필요 없네.

집사: ?

낫슈: 아, 아…저…그…오늘 여기서 묵어준다고….

집사: …하?

낫슈: 시에라, 아니 이 사람이 '오늘 여기서 묵어주겠다'라고 말했는데, 하룻밤 방을 빌릴 수 없을까요?

집사: 시에라…님…이십니까? 자, 잠시만 기다려주시겠습니까….

낫슈: 응? 널 아는 것 같이 말하는 데, 여기 아는 사람이라도 있어?

시에라: 뭐랄까, 오랜 친구네.

낫슈: 오래된 친구라….

시에라: …지금 '오래된'이라고 강조하지 않았나?

낫슈: 커헉…아, 아냐…그렇지 않아. 기분 탓이겠지.

시에라: 호오….

낫슈: …어이, 잠깐 기다….

집사: 기다리셨습니다. 주인님께서 마음 깊이 환영하신다고 하십니다. 어서 들어오십시오.

낫슈: …살았다…. 고마워….

집사: 하?

낫슈: 아, 아냐, 혼잣말이야. 자 들어가자 시에라. 일단 욕실부터 쓸 수 있음 고맙겠는데, 몸을 좀 씻고 싶어. 자자, 시에라 빨리빨리.

시에라: 정말 뻔뻔한 남자로고.

안내받은 저택 내부는 호화로운 장식으로 치장되어 있었다.

집사: 방까지 안내해 드리겠습니다. 이쪽으로 오시지요….

낫슈: 꽤 좋은 방이잖아. 가구도 질 좋은 거고.

시에라: 호오, 가구의 가치를 한 눈에 알아보는가. 뭐 나쁘지 않은 방이긴 하구만.

집사: 이 방은 자유롭게 사용해 주십시오. 욕실도 이 방과 다른 방에도 준비되어 있습니다.

시에라: 음, 수고하는군. 샤워 후에는 식사를 준비해주지 않겠나?

낫슈: 이봐 이렇게 빨리는 아무래도 너무 뻔뻔하잖아. 조금은 사양이랄까 겸손이랄까 그런게….

집사: 이거 실례했습니다. 곧 준비하겠습니다.

시에라: …라고 하는데, 너는 애써 참아볼텐가?

낫슈: …….

낫슈: 다시 살아난 기분이야. 매일 그렇게 '큰 짐'을 달고 다니니 몸이 완전히 너덜너덜해졌어…. 남은 건 저녁밥을 잔뜩 먹고 이 푹신한 침대에서 푹 자면….


이들은 여행 중 계속 한 방을 쓰는 듯 하다…

시에라: …그건 무리겠지.

낫슈: 응?

시에라: '소녀의 감'이 그렇게 말하고 있네.

낫슈: 그거 알 것 같은데.

시에라: 너…자꾸 짓궂게 굴면 그냥 안 넘어가네.

낫슈: …짓궂다구?

하녀: 실례합니다. 마실 것을 가져왔습니다. 식사는 조금만 더 기다려 주세요.

낫슈: 고마워.

시에라: 음, 수고하네. …그런데 이 방 창문은 어째서 열리지 않는 것인가?

하녀: 예? …안 열립니까? 정말 죄송합니다. 아마도 갑작스레 방을 준비하다 보니 열쇠를 걸어놓은 채로 방에 모신 것 같습니다.

낫슈: 괜찮아, 괜찮아. 에….

아야나: 아, 저는 '아야나'라고 합니다. 필요하시면 무엇이든 말씀해 주세요.

낫슈: 음, 알았어. 갑자기 들이닥친 우리가 잘못이지. 창문은 신경쓰지 말라고.

아야나: 곧 열쇠를 가지고 오겠습니다. 이대로는 환기도 할 수 없으니까요.

낫슈: 부탁해.

아야나: 예, 맡겨주십시오.

시에라: 뭐야…그냥 돌려보내다니 재미없잖나.

낫슈: …저기 말이지….

집사: 기다리셨습니다. 식사 준비가 되었으니 식당으로 옮겨 가 주십시오.

낫슈: 호오, 이거 호화롭군.

시에라: 두리번거리지 말게. 빈티 나잖나.

낫슈: 이래봬도 난 출신은 괜찮다고. 그럼 즉시…. 잘 먹겠습니다——아!!!

시에라: 사양이란 걸 좀 배우지 못할까. 걸신들린 것 마냥…개도 아니고 말이네.

낫슈: 응? 시에라도 빨리 먹어봐? 맛있

어.

시에라: 음식을 먹으면서 말 하는게 아닐세.

낫슈: 잔소리는 그만두고 식사를 즐기자고. 이게 라트키에 가문의 분위기야.

아야나: 수프 더 드시겠습니까?

낫슈: 응, 부탁해.

아야나: 후훗. 맛있게 잡수시니 저도 만든 보람이 있네요.

낫슈: 네가 만들었니?

아야나: 돕기만 할 뿐입니다만. 어머 볼에 묻었어요.

시에라: 정말 절도란 게 없구나.



왜 싫어하는 걸까?

낫슈: 치, 치워! 애도 아니고!

아야나: 후후. 두 분 사이가 좋으시네요. 그러면 더 드릴 테니 조금만 기다리세요.

집사: 즐거우신 듯 하군요. 와인 괜찮으십니까?

시에라: 음 부탁하네.

집사: 알겠습니다.

시에라: …그런데 집사, 집주인은 어디 있나? 오랜만에 얼굴이라도 보고 싶은데 말일세.

집사: 송구스럽습니다. 주인님께서는 지금 바쁜 용무가 있으셔서…; 시에라 님에게는 안부 전해달라 말씀하셨습니다.

시에라: 흠, 그런가. 내가 방문했는데도 오지 않다니 그 녀석도 냉담하군 그래. 그건 그렇고 좋은 저택일세. 청소도 구석구석 잘 되어있네. 저택 가운데 저 탑은 어디에 쓰는 것인가? 꽤 크네만.

집사: 저 안은 예배당입니다. 주인님은 신앙심이 깊으신 분이라.

낫슈: 흠, 위쪽은 더 경치가 좋겠군. 내일 올라가봐도 될까?

집사: 주인님의 허가 없이는 탑에 안내해 드릴 수가 없으니 양해하여 주십시오.

시에라: 그 녀석은 탑에 있는 때가 많은가?

집사: 예. 홀로 계실 수 있는 장소니까 안정이 되시겠지요.

시에라: 흠…;

집사: …;

낫슈: 주방장에게 전해주게. 당신 크리스탈 밸리에 가도 성공할 수 있다고 말이야.

집사: 만족해 주셔서 기쁠 따름입니다.

시에라: 음. 미식이었네. 그 녀석에게도 시에라가 안부 전하더라 전해주겠나.

집사: 받들어 모시겠습니다. 내일 아침에는 주인님이 시간이 나시리라 생각되오니 그리 전하겠습니다.

시에라: …음. 이번엔 얌전히 지나가도록 할까.

낫슈: 음. 잠깐 기다려 시에라. 배가 아파서…;

시에라: 남에게 사양을 설파하던 것은 어디에 누구였나…;

????: 정말 주인님에게 '시조'님이 오신 것을 전하지 않아도 될까요?

????: …상관없다. 내일 아침까지 일은 처리한다. 너도 안심하지 마라.

????: …예…;

시에라: 그럼…슬슬 자도록 할까. 너도 오늘은 푹 쉬도록 하게.

낫슈: …라고는 해도 결국 난 소파에서 자야 되잖아?

시에라: 같이 침대에서 자도 괜찮네.

낫슈: …피…빨거지?

시에라: 후후후…;

낫슈: 소파도 괜찮습니다…;

불을 끄고 우리는 서로의 침상에서 잠들었다. 인기척에 눈을 뜬 것은 이미 한밤중이 지난 후였다. 군인이란 것도 고달픈 일이다. 아무리 피곤에 절어 자고 있어도 훈련받은 신경은 희미한 살기도 놓치지 않는다.

낫슈: 시에라…시에라!!

시에라: 떠들지 말게. 일어나 있네.

낫슈: …눈치챘어? 누가 오고 있다고.

시에라: 글쎄. 룸 서비스는 시킨 기억이 없네만?

낫슈: 이렇게 살기 등등한 룸 서비스가 세상에 어딨어! 숫자는…둘…셋…네 명이군. 발소리는 죽이고 있지만 대단한 훈련을 받은 녀석들은 아닌 것 같군.

시에라: 호오. 발소리로 거기까지 알 수 있나. 인간치고는 상당하구나.

낫슈: 칭찬받아 영광이네요. 그런데 말이지. 오래된 친구라는 사람말이야…;

시에라: 물론 '동족'이네만 말 안했나?

낫슈: …;

시에라: 어찌되었든 내가 용무가 있는 것은 그 녀석뿐이네. 수준 낮은 상대는 수준 낮은 네게 맡기겠네.

낫슈: 처음부터 그럴 작정이었나…;

시에라: 그런 걸세. 너도 '진정한 문장'을 찾는 사람이라면 알아두는 것이 좋네.

낫슈: 뭘?

시에라: 진정한 문장의 계승자는 여간해서는 상대할 수 없는 상대라는 걸 말이네.

낫슈: 과연…잘 기억해두지.

바닥에 귀를 기울이고 발소리에 신경을 집중시킨다. 걸음 간격과 보폭을 계산해서 체격을, 바닥이 삐걱거리는 소리에서 체중을 추정할 수 있다. 소리를 내지 않으려 하고는 있지만 결국은 초보자의 움직임이다…. 하지만 정성들여 함정을 파고 있을 시간도 없다. 여기에 대충 굴러다니는 물건들을 가지고 헤쳐나갈 수밖에 없다. 실력을 보여줄 때라는 것이다. 나는 냉정하게 방안을 둘러보았다. 안쪽에 있는 욕조에는 빼지 않은 물이 남아 있다. 가까운 곳에는 커다란 거울도 있다.

그렇다면…(거울을 이동시킨다)

나는 재빨리 움직여서 커다란 거울을 문 앞으로 움직였다. 방 앞까지 온 녀석들은 화려하게도 문을 열어 젖히고는 방안으로 밀려들어왔다. 왜 발소리는 죽이고 온 것일까. 침입자들은 어둠 속을 거침없이 쇄도해온다. 거울을 산산조각내면서 차례로 굴러들어온다. 조잡하게도 행동하는 자객들이다. 무슨 일이 일어났는지도 모르고 등을 보인 채로 여기저기 둘러보는 침입자들을 향하여 근처에 있던 의자를 보기좋게 던져주었다.



낫슈: 이것도 덤이다!!

아직 쓰러지지 않은 적들의 어깨에 오른손을 내밀고 왼손으로 용수철을 잡아당겼다. 보기좋게 날아간 철 스파이크가 어깨에 명중하여 상대를 날려보냈다.

낫슈: 낙승이군!!

시에라: 진짜로 즐기고 있잖나…;

낫슈: 거기 당신! 쓸데없이 따지지마!!

시에라: …그런데 너, 잡담을 하고 있을 때가 아닌 듯 하네.

낫슈: …헤? 이녀석들…좀비, 언데드인가!!!

시에라: …정말 딱한지고.

낫슈: 정말 민폐끼치는 친구를 뒀군…; 언데드를 쓰러뜨리려면…;

시에라: 간단히는 못 죽이지. 사악한 주문을 풀던가…불로 태워버리던가…;

낫슈: 지금 그런 여유 가질 틈이 있어!! (부적을 사용한다)

창문에는 어느새 마법적인 방어가 걸려있었다. 이렇게 난잡한 방식은 내 성격이 아니지만 할 수 없다. 나는 안자락에서 '춤추는 화염의 부적'을 꺼냈다.

낫슈: 아껴뒀던 거다…불태워버려라 '춤추는 화염'!!!!!

시에라: 호호. 잘도 태웠구먼. 인색하


적 전체에게 300 데미지

게 굴지 말고 처음부터 쓸 것이지.

낫슈: *말했잖아. '아껴뒀다' 라고. 그거 한 장밖에 없던 거야.*

시에라: *과연….*

낫슈: *그럼 특별히 정성스런 인사를 해 준 집주인을 뵈러 가도록 하지.*

사진으로 보는 스토리 SKIP

라인이 있는 곳까지 다다르기까지 집사와 아야나 둘 중 하나를 상대하게 된다. 공략의 스토리대로 따라가면 집사와, 그렇지 않으면 아야나와 상대하게 되며 각각 어떤 분기를 골라도 이길 수 있다.


이런 위기에 처하지만 이길 수는 있다


아야나도 언데드였다


코볼드 가족으로 저녁 요리를 만든 아야나에게 분노의 장난감 일격을 먹이는 낫슈

문을 열자 내 몸보다 훨씬 큰 강철제 문이 나타났다. 신중히 다가서서 천천히 문을 밀어보지만 끄떡도 하지 않는다. 열쇠구멍도 문고리도 없는 걸 보아 이건 함정이다. 도르래를 찾아보았지만 보이지 않았다. 아마도 그건 이 문 너머에 있겠지. 어떻게 할 것인가. 뒤에서는 좀비들이 쫓아오고 있겠지…. 여기를 지나 이 저택 주인을 만나는 이외에 길은 없다.

낫슈: *시에라, 부탁이 있다.*

시에라: *음, 말해보게.*

낫슈: *지금부터 이 문을 날려버릴 거야. 하지만 준비에 다소 시간이 걸려. 그러니까….*

시에라: *흠, 아래에서 꾸물꾸물 망자들이 올라오는 기척이 있군 …그것 말이지?*

낫슈: *어떻게 안 되겠어?*

시에라: *귀찮은 걸 부탁하는 남자로군…. 이쪽 문에 결계를 치면 어느 정도는 버틸 수 있을 지도 몰라…. 상관없겠나?*

낫슈: *어떻게 해볼게. …시에라, 부탁해.*

시에라: *네 입에서 그런 기특한 말이 나오다니. 뭔가 불길한 일이 일어나지 않으면 좋으련만….*

낫슈: *그쪽이야말로 보통때 같으면 '싫네' 라며 즉각 거부했을 텐데 말이지….*

시에라: *너는 언제나 진심이 아니니까. 그런 부탁은 듣고 싶지도 않네…. 허나 지금은 그렇지도 않은 듯 하구만.*


화약 설치에 나서는 낫슈

나는 망토에서 와이어, 양피지, 그리고 '화약'을 꺼내들었다. 2년 동안 피를 토하는 심정으로 훈련을 받았던 특수 조직 '포효성의 조합'. 할모니아에서도 특별한 지위를 지닌 이 조합의 최대의 비법이 '화약'과 '총'이다. '총'에 선택된 '건너'는 되지 못했지만 '화약'을 다루는 기술은 익혔다. 그걸 써서 이 큰문을 날려보낸다. 하지만 대량의 화약을 휴대하고 다닐 수는 없는 일. 가지고 있는 화약만으로 잘 되야 할텐데….


cute 시에라 No.1

시에라: *후우…. 결계는 만들어 두었네.*

낫슈: *어이 기대지 마. 손이 떨리잖아.*

시에라: *미안하네만 등을 좀 빌려주겠나…. 힘을 너무 많이 썼어….*

낫슈: *…한숨 자둬. 끝나면 깨울게. 앞으로도 많이 남았잖아?*


cute 시에라 No.2

화약을 정확하게 나눠서 신중하게 양피지로 싼다. 문 각지에 설치한 후에 한 번에 터뜨려야 한다. 시에라가 쳐놓은 결계 너머에서 언데드들의 신음 소리가 들려왔다. 손가락 끝에 집중하려 하지만 생각처럼 잘 되지 않았다.

낫슈: *…저기…시에라.*

시에라: *…뭐지?*

낫슈: *이 너머에 있는 녀석 어떻게 아는 사이야?*

시에라: *…네게 말해도 어떻게 되는 것도 아니네….*

낫슈: *차가우시군…. 그럼…이름 정도는 가르쳐줘도 되지?*

시에라: *이름인가…리인…. 리인 펜넨버그야.*

낫슈: *성이 있는 걸 보니 상당한 신분인가 보지.*

시에라: *흠. 유서깊은 기사 가문이라던가.*

낫슈: *로맨틱한 이야기군. 어허…위험하군…흘릴 뻔했다.*

시에라: *…사람 놀리지 마라…. …그 녀석과 만난 게 언제였던지…. 몇십년동안 혼자서 살던 때…기억도 다소 희미하지만….*

낫슈: *'시조'이기에 고독하다는 건가….*

시에라: *…동정해달라고 한 적 없네. 고독은 언제나 나의 좋은 친구일세….*

낫슈: *….*

시에라: *여보게…너는 빨리 일을 계속하지 못할까….*

낫슈: *아아….*

시에라: *…그렇군…조금…옛날 이야기라도 해볼까…. 흥미가 없으면 한 귀로 듣고 흘려도 좋네. 듣던 말던 네 좋을대로 하시게나….*

낫슈: *이 구멍…작은데…잘 안 들어가네….*

시에라: *후후후….*


cute 시에라 No.3

'진정한 27 문장'중 하나. '달의 문장'이 내게 깃든 건 거대한 저주였네…. 인간이 아닌 몸이 되어버린 나는 사람들과 함께 살 수 없게 되었어. 내가 '달의 문장'의 주인이 아닌, 아직까지 '달의 문장'이 나의 주인이었을 때의 이야기일세…. 문장의 사악한 욕망이 내 몸을 들볶고, 때로는 이 성 마저 미쳐버린 나날들…. 내가 할 수 있었던 것은 사람이 없는 땅을 찾아서 숲 속 깊이 들어가 계속해서 도망치는 것뿐이었어…. 그러던 끝에 깊고 깊은 숲속에 작은 오두막을 만들었지. 창문이 하나…제대로 된 가구하나 없는 작고 허술한 집이었지만 나 하나 조용히 살기에는 충분했네. 그대로 몇 년이고 몇십 년이고 혼자서 살았지. 숲의 색이 변하는 걸보고 날짜를 세며 말 한마디도 하지 않고 혼자서 살았어. 하루와 일년이 구분이 가지 않는 나날을 보내던 어느 날. 그 남자가 나타났다…. 그것이 신의 인도였다고 한다면…. 저주를 받을지어다…. 그렇지만…그 때 나는 확실히 기쁨에 떨고 있었네. 나는 조심조심 집 밖으로 나와서 숲의 나무들이 이끄는 대로 따라갔어. 그 남자는 나무 그루터기에 등을 기대고 앉아있었어. 허리에 닿을 정도로 긴 머리를 지닌, 내가 아직 사람이었을 때에 들은 동화에나 나올 법한 아름다운 기사였네. 괴수나 괴물에게 습격당했겠

지. 가슴에서 허리까지 깊은 손톱 자국이 남아있었어. 내가 가까이가자 남자는 괴로운 듯 숨을 몰아쉬며…말을 걸었어….

???: …너…넌….
시에라: ….

난 떨고 있었어. 수백년간 사람과 말하길 피해왔으니까….

???: …여기는….
시에라: …나…나….
???: 부…부탁해…. 이…이…근처에…마차가…있어…. 거…거기에…아가씨가….
시에라: 마차…하지만…사람의 기척은 없어요…당신 빼고는….
???: …부탁이야…아가씨를….
시에라: 마…마차지요…알았어요….

그렇게 사람을 피해왔는데도 마음이 기쁨으로 가득차는 걸 주체할 수가 없었네. 사람의 언어조차도 잊었다고 생각했으니. 나는 숲을 뒤졌어. 기사의 부탁을 들어주고 싶었어. 사람의 부탁을 들어주고 싶었던 걸세…. 마차는 곧 발견했어…. 그리고 기사가 말했던 아가씨의 시체도 함께…. 나는 기사에게 돌아갔어….

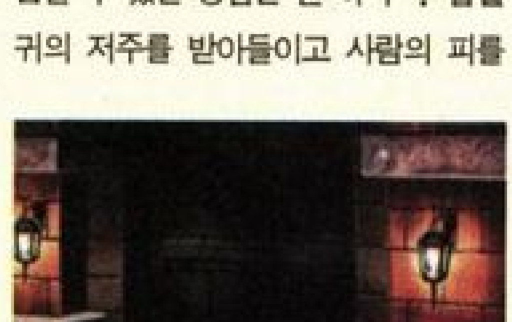
???: …너니…아…아가씨는….
시에라: ….
???: 그런가…울컥!! 쿨럭!!!
시에라: …괘…괜찮아요…?
???: 쿨럭…쿨럭…. 이제…최후인 것…같군…. 이 몸…내 인생이…여기서 끝날 줄은….
시에라: ….
???: 아가씨를 지키지도 못하고…복수조차 이루지 못하고…이런 땅에서 끝장나다니….
시에라: ….
???: …억울해…. 억울해!!! 내 인생은 뭐였어!!! 난 뭘 위해 검기를 배운거야!!! 뭘 위해 맹세를 했던거냐구!!! 저주를 받아라…이 땅도…모든 생명도…저주를 받아라…. 죽는 건 무섭지 않아!!! 그것이 숙명이라면 받아 들여주지!!! 그렇지만…내 인생이…불명예와 치욕을 받은 것이…억울해….

그렇게 말하고 기사는 눈물을 흘렸어. 거짓 없는 눈물을 흘렸단 말일세…. 한 순간이라고는 해도 말을 건넸던 인간이 다시 사라지는 것이 슬펐던 것일까, 아니면 내가 그토록 원하는 '죽음'이라는 이름의 휴식을 얻으려 하는 그가 미웠던 것일까….

시에라: 생도 사도 또한…어두운 감옥이거늘…당신은 아직 이 땅에 머물 이유가 있다는 거군요….
???: 무…무슨 짓을….
시에라: 내가 받은 저주…공허한 삶이 되는 것을….


리인의 피를 빠는 시에라

나는 그때 처음으로…사람의 피를 빨았어. 그것은 저주를 뿌리는 것 밖에 되지 않는다는 것을 알면서도 정을 주었어…. 한 순간의…거짓 정을…. 남자의 피를 빼앗고, 나의 피를 주었어. 그의 피와 나의 피가 섞이고…같은 운명을 지닌 자가 태어났어…. 남자는 이름을 리인이라고 했어. 의식을 되찾고 상처가 나은 리인은 나의 이야기를…자신의 몸에 무엇이 일어났나를 들은 다음날 모습을 감추었지. 나는 그를 기다렸어. 돌아오지 않을지 모른다고 생각하면서도 기다렸어. 내게는 원치 않아도 시간만큼은 넘쳐났으니까…. 이윽고 리인이 돌아왔어…. 그는 뭘 했는지 말하려 하지 않았어. 그것이 복수였는지 무엇인지 몰랐을 뿐 더러…알려고 하지도 않았어. 그리고 긴긴 세월을 둘이서 지냈지. 둘이서 자신들에게 숨겨진 힘을 찾았어. 혼자서는 몰랐던 것들을 리인 덕분에 발견해낸 것이 기쁨이었어. 그러면서 수없는 비오는 날을, 수없는 바람부는 날을 둘이서 보냈어…. 길고 느릿느릿한 시간이 흘렀어. 유구의 시간이 흐르는 동안 리인과 비슷하게 숲속에서 죽음을 맞이하려는 사람들과 만나는 일이 많아졌지. 나는 그때마다 그들에게…죽음을 거부하는 인간에게 생명을 내려준 걸세. 그렇게 조금씩, 정말 조금씩이었지만 우리들의 '동료'가 늘어나고 있었던 게지. 그리고 어느새인가 그 집단은 마을이 되고 그 마을은 '푸른 달의 마을'이라고 이름 붙여졌어. 그때 이미 나는 '달의 문장'의 주인으로서 행동할 수 있게 되었어. 리인이 그걸 도와주었지…. 마을 중앙에 제단을 만들고 그 안에 문장이 모셔졌네. 그렇게 함으로서 마을 사람들은 문장의 가호 아래 사람의 눈을 피하여 살 수가 있었어. 그대로 영원히 만족스런 생활이 계속될 거라고 모두가 생각했지. 그렇게 지내던 중에 나는 잊고 있었어. 잊으려고 했었네…. 사람들의 마음이 비어가는 것을…. 그것이 이 세계에서 가장 약한 유리 세공이라는 것을…. 그 사건은 갑자기 일어났어…. 마을 사람 하나가 '달의 문장'을 훔쳐서 바깥 세상으로 도망친 걸세. 그 남자의 이름은 네크로드. 동료가 된지는 얼마 안 된 청년이었지만 기풍이 좋아서 모두들 좋아했고 나도 항상 주목하고 있던 남자였어. 네크로드가 문장을 훔쳐서 도망친 후에도 '시조'인 나는 문장의 가호 아래 있을 수 있었지만 그걸 감당할 수 없는 마을 사람들에게 기다리는 건 진정한 죽음 '소멸'뿐이었네. 너는 의외라고 생각할 지 모르겠지만 많은 사람들은 조용히 죽음을 받아들였어. 살아가는 데에 질렸을지도 모르지. 모두 고통을 견디며 미소를 띄우며 나 하나를 남겨놓고 가는 것을 사과하며 죽어간 것이야…. 허나 몇 명인가는 죽음을 거부하고 바깥 세계로 도망쳤어…. 그 중 하나에 리인이 있었어…. 문장의 가호를 잃은 마을 사람들이 살아남을 수 있는 방법은 단 하나…. 흡혈귀의 저주를 받아들이고 사람의 피를


사이좋게 지친 두 사람

빠는 것이지…. 영원히 사람의 혼을 빼앗아 자신의 삶에 매달리는 것. 꼴사납고…추악하고…비참한…리인은 그런 길을 택했어…. 그래서…나는 이 손으로 리인을 죽일 것이네. 그녀석을 낳고, 같이 살아온…그 때를 이 이상…더럽히고 싶지는….

낫슈: …시에라, 기다렸지, 끝났어.
시에라: …얼빠진 것이…. 정말 네가 아둔한 탓에 쓸데없는 것까지 주절대 버렸다.
낫슈: 그거 미안하군. …사실은 마지막 부분은 일에 집중하느라 잘 못 들었어.
시에라: …너란 놈은….

강철 문을 돌파하여 탑 최상층으로 향하는 나선계단을 올라선 우리들 앞에 나타난 것은 장엄한 예배당이었다.

낫슈: …! 시에라!!
시에라: …리인….

스테인드 글래스를 통해 일곱 빛깔로 나뉜 달빛 아래 조용히 파이프오르간을 연주하는 아름다운 젊은이의 모습이 보였다.

리인: …한밤중이 지나고 나서 뭔가 아래가 시끄럽다고 생각했더니만 시에라, 너일 줄은….
시에라: …오랜만일세 리인. 네가 어디에 있는지 몰랐었는데 겨우 잡아냈다….
리인: 그런가…그때부터…얼마나 시간이 흘렀는지…. 네가 없는 날들을….
시에라: 빈말하지 마라. 내가 내려준 그 생명을…여기서 돌려 받겠다.
리인: 그런가…. 과연, 매우 너답구나. 너다워…시에라.
시에라: …너는 사람을 먹었다. 네 생명을 늘리기 위해, 그리고 쾌락을 위해 사람의 피를 빨고 그 목숨을 가지고 놀았다. 그것은 결코 용납될 수 없는 일이네.
리인: 그것이야말로 '달의 문장'의 진정한 모습. 흡혈귀인 우리들이 가져야할 모습이 아닌가 시에라. 너도 느꼈을 것이다…. 그 달콤한 쾌락을…. 내 피를 빨았을 때에 그 때를….
시에라: 닥쳐라!!!

리인: *시에라! 어째서!? 왜 우리들은 두려움에 떨며 살아야 하나? 인간이 아닌 우리들이 어째서 사람의 마음을 지녀야 하지? 이 몸에 넘치는 힘은 인간을 능가하지만 어둠의 주민으로서 조용히 살아야만 하는 그 이유는 뭐야? 시에라…너는 아직도 자신이 인간인 척하고 있는 거야? 불쌍한 시에라…*

시에라: *빈말은 하지 말라고 했을 텐데! 그날의 맹세를 잊었단 말이냐!? '그것이 숙명이라면 받아들여주지'. 그날 그렇게 말한 것은 네가 아니더냐!! …그래도 발버둥치겠다면 날 쓰러뜨려봐. 못 한다면 네게 기다리는 것은 '소멸'뿐이다. 이젠 그것뿐인 것이야…*

리인: *시에라!!!*


시에라의 인생은 실로 비극의 연속이다

리인: *…시에…라…*

시에라: *…'봉인의 시가'를 읊겠다. 그것으로 네 일시적인 삶도…끝인 것이야.*

리인: *…그게…최후로 남기는 말이라니…냉철하구나…*

시에라: *…고맙다. 리인. 네가 같이 있어주었던 날들을…나는 정말로 행복했었다…!?*


개가 주인을 문다–라는 말이 있다

낫슈: *말도 안돼!!!*

시에라: *리인…너…처음부터…이걸…*


과연 시에라의 운명은…

낫슈: *시에라!!!*

녀석의 묘한 태도도…도발적인 외침도, 전부 이 순간을 위해서였다. 녀석은 '시조'인 시에라를 이길 수 없다는 것을 알고 있었다. 알고 있기에 더 살기 위해, 시에라에게 틈을 만들어, 시에라 자신의 피를…. 그 힘을 훔칠 기회를 노리고 있었다…. 녀석은 핏기 없이 움직이지 않는 시에라를 안은 채로 사악한 웃음을 띄우면 천천히 나를 돌아보았다.

리인: *아직도 있었나 인간이여. 보내줄 테니 빨리 사라져라.*

낫슈: *이놈!! 시에라를 어쩔 셈이냐!!*

리인: *안심해라. 시에라는 여기서 나와 함께 산다. 이전에는 시에라가 내 주인이었지만 지금은 내가 주인이고 시에라가 종자이니까…*

낫슈: *너…. 시에라 덕분에 여기까지 살아온 주제에…*

리인: *그건 감사하고 있다. 이렇게 영원한 생명을 얻어서 최고의 쾌락을 맛보고 있으니까.*

몸이 뜨겁다. 숨기고 있는 '마검'이 내 분노에 대응하여 '빨리 뽑아'라고 재촉하고 있다. 하지만 거기에 따를 순 없다. 분노에 몸을 맡기고 이 검을 뽑으면 나는 자신을 잃어버리겠지.

리인: *뭐냐? 인간이여? 덤비지 않는가? 그게 아니면 겁먹었나? 상관없어. 해망은 하지 않을게. '진정한 문장'의 가호가 없는 인간이 내게 이길 리는 만에 하나라도 없으니까 말이야.*

인정하기 싫지만 놈의 말은 정확하다. 보통 언데드와는 질이 다르다. 어쩌면 좋단 말인가…. 장비를 확인. 화약은 매우 조금 남았고…스파이크는 다시 잰 것이 세 발. 좌측 손에 숨겨진 와이어와 양발에 숨긴 나이프는 남아있다. 손에 지닌 부적은 흡혈귀를 상대로 얼마나 통할지….

리인: *어딜 보나. 인간이여.*

어느새 바로 옆에 이동한 리인이 손을 가리자 내 전신에 충격파가 옴과 동시에 방 끝까지 날려져 벽에 부딪혔다.

낫슈: *으아아아아아!!!!!!*

전신에 통증이 온다. 뼈는 부러지지 않았지만 어디까지 견딜 수 있을까? 나는 몸을 일으켜 다시 몸을 가누었다.

리인: *아직도 계속할 셈인가?*

낫슈: *시에라를 돌려받겠다.*

리인: *기사 기질이군. 네게 그것이 이루어지리라 생각하는 건가?*

낫슈: *시끄러워!! 내 소중한 '단서'다!! 시에라는 데려가겠다!!*

리인: *그렇다면 시험해봐라. 충분히 상대해주지.*

리인의 오른손이 빛나고 공간이 찌그러져 보였다. 공기를 진동시키면서 날아온 충격파는 내가 뒤로 물러서기 전에 있던 자리에 커다란 구멍을 만들었다.

리인: *자, 다음 것은 피할 수 있을까?*

다시 충격파가 다가온다. 그걸 직전에 피하고 리인에게 반격을 가하려 해 보았지만 오른쪽 어깨를 스친 덕분에 반대로 내가 날려져 버렸다.

낫슈: *큭…겨우 붙었더니만…*

리인: *하하하하하하하하하. 아까까지 그 위세 등등한 모습은 어디로 사라졌지?*

충격파가 차례로 덮쳐온다. 직격은 피하고 있지만 이대로 있다가는 언젠가는 당하고 만다. 정신을 차려보니 나는 방 안쪽으로 몰리고 있었다.


절명의 순간에 항상 도망갈 곳을 만드는 낫슈

리인: *더 이상 도망갈 곳은 없다. 이걸로 최후…*

낫슈: *그런 대사는 읊지마시지. 대개는 '이걸로 최후'가 아니라니까. 이런 식으로 말이지.*

왼손을 위로 들어올려 손목을 비틀자 소매 안쪽에 와이어가 달린 앵커가 튀어나와 머리 위의 테라스에 걸렸다. 손에 전해오는 감촉을 확인한 후 꽉 잡아 당겼다. 그 반동을 이용해서 몸을 공중으로 들어올려 와이어를 끌어당겨 난간을 넘어 테라스로 착지했다.


검사인지 도적인지…

리인: *가볍군…*

어떻게 궁지는 벗어났다. 잠시동안은 시간을 벌 수 있겠지. 그 동안 얼마나 함정을 팔 수 있을까…. 그런 걸 생각하면서 돔 바깥으로 나가는 계단을 향해 달렸다.

낫슈: *늦군…. 내가 도망갔다고 생각하나…. 아니면 겁 먹었나?*

리인: *누가 말이지.*


최종 결전을 앞두고 마주보는 두 사람

눈을 들어보니 월광을 받은 돔 위에 시에라를 안고 있는 리인이 떠 있었다. 마력의 힘인가….

리인: *인간치고는 재미있는 사람이구나. 너는…. 이번엔 뭘 꾸미고 있지?*

낫슈: *글쎄. 아직은 못 가르쳐주지.*

리인: *비장의 무기는 말할 수 없다는 건가.*

리인이 미끄러지듯 다가온다. 저 오른손에 걸리는 날에는 죽음이겠지.


속도만큼은 리인에 지지 않는 낫슈

리인: *정말 빠르군….*
낫슈: *이번엔 내 차례다!!!*

빈틈을 보아 쏜 스파이크를 리인은 아무 일 없다는 듯 받아낸다.

리인: *…이걸로 끝인가?*

하지만 나는 그 말을 다 듣기도 전에 돔 반대편으로 달음질쳤다.

리인: *술래잡기는 끝이다. 인간이여, 정해진 생명을 가진 자여, 최후의 때를 맞이하거라.*

나를 노리고 내려진 리인의 오른팔이 도중에 멈추고 리인은 그 반동으로 밸런스를 잃었다.

리인: *뭐, 뭐야!!!!!*

할모니아의 특수한 기술로 만들어진 미세한 강선의 한쪽 끝은 돔 천장에 묶여 리인의 오른팔의 자유를 봉하고 있었다. 아까의 스파이크는 이 장치를 위하여 일부러 쏜 것이었다.


얼굴에 화약을 퍼붓는 극력 처방을 사용하는 낫슈

나는 몸을 비틀어 양손을 리인의 얼굴에 향하고 그대로 쥐고 있는 화약에 불을 붙였다.

리인: *우오오오오!!!!!!*

오른손을 묶인 리인은 시에라를 안고 있던 왼손을 풀고 자신의 몸을 지키려 했다. 나는 재빨리 떨어지는 시에라의 몸을 확실히 낚아채기는 했지만 폭발의 충격으로 함께 날려져 버렸다.

낫슈: *부탁한다!!!!*

돔 위를 굴러가는 시에라와 나. 그 끝에서 공중으로 날려질 찰나 내 오른손이 아까 꽂아두었던 나이프 한 자루에 걸렸다. 오른손에 두 사람의 체중과 충격이 전해진다. 나이프 끝을 꽉 쥐면서 부러지지 않기를 빌었다….

낫슈: *후…러, 럭키…다….*


구사일생으로 살아난 것치고는 깨끗하다

자세를 고쳐 잡고 시에라의 상태를 보았다. 시에라의 몸에는 이미 생기가 없었다. 힘의 대부분을 리인에게 빼앗겼기 때문이겠지.

리인: *네, 네놈…. 인간이!!!!! 용서 못해!!!!! 용서 못한다!!!*


이 때 들리는 목조르는 효과음이 가히 압권

무서운 기세로 다가오는 리인에게 시에라를 등으로 숨기고 있던 나는 도망갈 구석도 없이 리인에게 잡혀버렸다.

낫슈: *윽!!!…커억….*
리인: *하하하하하! 인간 놈!! 죽어! 죽어! 죽어라! 더 꼴 사납게 죽어봐!!*
낫슈: *…콜록!!….*
리인: *어리석은 인간이 우리들 어둠의 왕을 이기리라고 생각했나!!! 괴로워해라!! 고통에 떨면서 자신의 비참한 일생을 후회해라!!*
낫슈: *…헷…어리석…은 건…너…다….*
리인: *네놈의 시끄러운 주둥아리도 이젠 질렸다!! 이 입부터 찢어주지!!!*


시에라의 가냘픈 손이 리인의 가슴을 뚫는다. 그리고…

리인: *시에…라…어째…서?….*
시에라: *네 가슴 속은…옛날처럼 따뜻하거늘…그리운 꿈 속 같거늘…어째서 나를 떠났나….*
리인: *그런…가…방금 전…그 인간의…피를….*
낫슈: *나 가지고는…네놈에게 못 이기…니까….*
시에라: *…내가 신과 정령의 이름에 기원한다. 이 자에게 자비와 용서를.*
리인: *시, 시에라…기…기다려….*
시에라: *재는 재로, 먼지는 먼지로, 혼은 태어난 장소로.*
리인: *나는…나는…단지…돌아가고…싶었을…뿐인데….*
시에라: *바라건대 이 자를 빛의 슬하에….*
리인: *…옛날처럼…너와 함께…지내고…싶었을…뿐인데…그…숲에서…그래서…그래서…영원한 생명을….*
시에라: *안녕…리인.*


떠나보내는 자도, 떠나가는 자도 모두 울고 있었다. 우연과 운명이라는 장난 속에서, 시간의 굴레에서 벗어난 자들이 흘리는 눈물--

리인: *시…에…라….*
시에라: *리인…나 역시….*

리인이 멸함에 따라 성 안에 머물고 있던 언데드들도 그 운명을 같이한 듯 했다. 우리들은 아침이 찾아옴과 함께 몇십년 만에 평온함을 되찾은 저택을 뒤로 했다.

낫슈: *시에라…가자.*
시에라: *…그렇군.*
낫슈: *어이어이, 너 답지 않아.*
시에라: *….*
낫슈: *어이, 무시하냐!*
시에라: *시끄럽다! 마음의 상처에 젖은 여자에게 부드러운 말이라도 건네지 못하는가 너는!!*
낫슈: *말하면 뭐 주게?*
시에라: *…후우, 네게 기대한 내가 어리석었구만….*
낫슈: *앗! 어이! 왜 화내는 건데! 잠깐 기다려! 어—이! 이 짐 또 내가 들어야 돼!? 기다리라니까!!*

결국 또 짐과 함께 시에라까지 지게 된 채로 하루종일 걸어서, 해질 무렵이 되어서야 겨우 가도 바깥에서 찾은 조그마한 여관에서 하룻밤을 지내게 되었다. 내 몸은 하룻밤의 격투와 만 하루의 고행 끝에 피로의 극을 달리고 있었다. 나는 방에 도착하자마자 저녁밥도 먹지 않고 침대에 쓰러져 한밤중이 조금 지나서야 눈을 떴다. 몸을 일으켜 보니 어둡게 램프가 비치고 있는 방 창가에 시에라가 앉아있었다.

시에라: *…일어났나?*
낫슈: *응….*
시에라: *저녁 식사는 끝났다네, 뭐라더라, 가게 주인이 병이 다 나았다던가 해서 상당히 호화롭게 차려놓았던데 말이야.*
낫슈: *그런가…. 그거 유감이군….*
시에라: *….*
낫슈: *…저기, 시에라. '27개의 진정한 문장'…. 그 힘이 그렇게 대단한거야?*
시에라: *…그 답을 찾아내는 것이 네 일이 아니었던가?*
낫슈: *…뭐 그렇지만…그래봤자 나는 '일'이잖아. 하지만 너는 '숙명'….*
시에라: *…나는 '달의 문장'에 감사하고 있다. 지금까지 살아온 긴 세월도 그렇게 괴로운 일만 있던 것은 아니니깐 말일세.*

PlayStation

낫슈: 계속 혼자라도…말이야?
시에라: …그렇지. 나는 '인간'의 시간의 흐름에서 벗어나 버렸으니.
낫슈: 저기 시에라. 내가 만일…만약에 말야. 그…인간으로 살만큼 살고…그래서 거기에 질렸을 때에 너와 같은 길을 걸어도 좋다고 하면….
시에라: 말했지. 너는 내 취향이 아니라고…말이야. …하지만 그 마음만은 받아두도록 하지.
낫슈: 으아──! 기, 기다려! 잠깐 기다려! 취소! 방금 건 없었던 걸로 치자!! …응!? 모, 몸이 안 움직여!!
시에라: 후후후, 꼴 사납잖니. 통째로 먹는 것도 아니면서.
낫슈: 아냐! 그건 특별 서비스라니까!! 이젠 한 방울의 피도 못 줘…이봐…어이…그러니까…우……….

시에라: 정말…너는…재미있는 남자



작별의 키스. 어째서 낫슈가 저런 모습인지는…어이 읽는 당신…알면서 모르는 체 하지 마라…

다…. 하지만…네게도 할 일이 있겠지…. 잠시동안이었지만 질리는 일 한 번 없었다.

다음 날 아침, 눈을 뜨니 침대에 시에라의 모습은 없었고 짐도 깨끗이 사라져 있었다. 안녕 한 마디도 없을 줄이야. 뭐 그 녀석답다면 그렇기도 하지만.

낫슈: …뭐, 이걸로 겨우 짐꾼에서 해방이군…. 에구야…. 남은 건 이제 '진정한 문장'의 정보를……아아아아아아악!!!!!

시에라: 미안하군 짐꾼. '진정한 문장'이라고는 해도 사실 '달의 문장' 이외에는 잘 모른다네. 왜냐면 긴 시간 동안 숲에 있었으니까.



유유히 떠나가는 시에라. 1장에만 유일하게 엔딩 보컬이 있다

Fin

에피소드 2 이유(理由)

episode



시에라라는 단서를 잃은 나는 당초 목적지였던 죠우스톤 도시동맹 최대의 도시 뮤즈시까지 왔다.

문지기: 잠깐. 거기 너.

결국 '진정한 문장'의 정보는 얻을 수 없었다. 처음부터 다시라는 결과가 되었지만 조금씩 걱정도 들기 시작했다.

문지기: 너, 뒤에서 사람들이 기다리니까 빨리 지나가라.

일단은 이 도시에서 본국 연락원과 만나서 지령을 받기로 되어 있다. 이번에야 말로 나의 재능을 충분히 발휘하여 확실한 성과를 올려야만 한다. 무슨 일이 있어도….

????: 저기 아저씨….
템플턴: 아저씨! 멍하니 있지말고 빨리 통행증 내요. 뒷줄 쭉 늘어서 있으니까 빨리.
낫슈: …잠깐 누가 '아저씨'야!! 난 아직 스물 둘이라고!
템플턴: 스물 둘이건 뭐건 됐으니까 빨리 가라니까요.

정신을 차려보니 뒤쪽에 늘어선 사람들의 차가운 시선이 기다리고 있었다…. 나는 급히 군에서 지급받은 통행증을 문지기에게 보였다. 할모니아 본국에서 만든 거니까 얼핏 구분하기는 힘들다.

문지기: 시간 잡아 먹어서 미안하군. 실은 오늘 아침 다른 사람의 통행증을 가진 애들이 붙잡혀서 말이지. 뭐라더라, 가족 행세를 하더라나 하던데. 뭐 그래서 보통 때보다 엄중하게 체크를 해야 한단 말이지…. …좋아, 지나가도 돼.

아무런 의심도 받지 않고 검문을 통과하여 당당히 시 대문을 지나간다. 그대로 대로로 길을 재촉하던 중 뒤에서 아까 그 소년이 따라왔다.

템플턴: 저기 형, 여기 사람 아니죠? 아까 어투에서 북쪽 어조가 나던데.

이 소년에 대한 다소의 경계심이 일어났다. 이곳 도시동맹과 하이랜드는 전쟁 중이고 나의 모국 할모니아는 하이랜드와 친밀한 관계에 있다. 간단히 말하면 할모니아 사람은 이곳 사람들에게 있어서 적국의 동맹국 사람이라는 말이다. 별로 환영받지는 못하겠지….

낫슈: 그런가? 꽤 오랫동안 할모니아에 가 있다보니까 조금 배웠나보지.
템플턴: 헤에──형 할모니아도 갔었네요. 난 아직 할모니아는 못 가봤어요. 물론 언젠간 꼭 갈 거지만.
낫슈: 너 그 나이로 혼자서 여행이니?
템플턴: '너'라고 할 건 없잖아요…라고는 해도 아직 자기소개도 안 했던가? 나는 템플턴. 혼자서 여행하는 데 나이는 관계 없을뿐더러 여러 사람들이 친절하게 대해주니까 도리어 다니기는 편한데요.
낫슈: 뭐 그건 그렇다 치고 왜 여행을 하고 있는 거지? 네 정도 나이면 학교 다니고 있어도 좋을 나이인데.
템플턴: 난 지도를 만들고 있어요. 언젠가 꼭 세계지도를 완성하기 위해서 말이죠. 그런 건 지금 시작 안 해놓으면 평생 걸려도 될지 안될지 모르잖아요?
낫슈: '세계' 말이구나…. '지도장이'라는 건 로맨티스트구나. 난 흉내도 못 내겠다.
템플턴: 흉내? 관 두는게 좋을걸요. 요즘은 지형이 변하는 경우가 많아서 진짜 된통 고생해요. …저기 그것보다 형 이름 아직 못 들었는데요?
낫슈: 애들한테 가르쳐 줄 이름은 없어.
템플턴: 여기저기 돌아다니면서 여러 사람과 만나지만 자기에게 자신이 없는 사람일수록 다른 사람을 애 취급한다죠.
낫슈: …미안하군. 낫슈라고 한다.
키니슨: …저, 잠깐 실례합니다.
낫슈: 응? 무슨 일이지?
키니슨: 이 근처에서 흰 늑대 못 보셨어요?
낫슈: 늑대라…이런 대로 한복판에??
키니슨: 예, 제 소중한 친구입니



다. 아주 털이 좋아요. 시로라고 합니다만…. 이거 큰일이네….

템플턴: 그 흰 개라면 아까 시청 쪽으로 갔어요.

키니슨: !! 그래요!! 감사합니다!!

낫슈: …잘도 그런 거 보고 다니는구나.

템플턴: 그래요? 낫슈 형이야말로 주의력 부족 아녜요?

낫슈: ….

뮤즈시의 인구는 약 1만 3천. 시장은 수완가로 알려진 아나벨이다. 휴전중이라고는 하지만 아직 전쟁중임에도 불구하고 정리된 도시 분위기나 사람들의 마음가짐이 안정되어 있는 것이 시정의 성공을 대변하고 있었다. 나는 하얀 보도 블록을 걸어가며 마을 위쪽에 지어진 시청을 바라보았다. 지금쯤 시청안에서는 숲 근처에 나타난 하이랜드 왕국군에 대한 대처 때문에 우왕좌왕하고 있겠지….

템플턴: 그래서, 낫슈 형은 뭐하러 뮤즈에 왔어요?

낫슈: 뭐…관광이지.

템플턴: 이런 전쟁 중에 관광? 엄청 할 일 없나보네요. 하이랜드 군이 국경까지 쳐들어 와서 언제 전쟁이 일어날지 모르는 상황에 여유도 많네요.

낫슈: 뭐 전쟁이 나면 소문으로만 듣던 루카 브라이트를 구경해보는 것도 좋겠지.

템플턴: 우와, 그 정도면 여유를 넘어서 바보예요 바보! 나는 '하이랜드의 미친 황태자' 따위는 멀리서 구경하기도 싫어요.

낫슈: 이봐, 이봐. 아무리 '미친 황태자'라고 해도 보는 순간 돌이 되는 건 아니잖아. 위험해지면 냉큼 튀어야지.

템플턴: 제 정신인지 맛이 간 건지…. 뭐 나는 뮤즈에 오래 머물 생각도 없으니까 왕국군이 오면 빨리 탈출할 작정이예요. 내 인생이 이런 데서 끝나버리면 오래 살았다고도 할 수 없으니깐 말이죠. … 그런데 낫슈 형, 숙소 정했어요?

낫슈: 뮤즈는 처음 왔으니 아직 숙소를 정했을 리가 없지. 그렇게 묻는 걸 보니 뭐 아는 데라도 있나보구나?

템플턴: 아녜요. 나도 뮤즈는 첨인걸요. 아직 없으면 어디 하나 잡고 여관비 반반 내고 같은 방 잡을래요?

낫슈: …그렇군. 그러면 조금 좋은 곳도 잡을 수 있겠는걸…. …오우! 그럼 저기 보이는 저 곳에라도 짐을 풀까.

대로에서 약간 골목진 곳에서 찾은 딱 알맞아 보이는 여관으로 들어갔다. 한심한 말이지만 소지금이 거의 바닥났기 때문에 방값을 반땡하자는 제안은 매우 고마웠다. 이것도 다 연락원 노릇을 하고 있는 도밍게스와 접선한지 시간이 많이 흘렀기 때문이다. 특무원이라고는 해도 변경 수비대는 용병 조직과 가까운 시스템이어서 조사를 개시할 때 '착수금'과 급료 이외에의 비용은 자기 부담할 수 밖에 없다. 보수는 임무를 성공했을 때에 받아내는 형식이다. 따라서 조사가 길어지거나 어느 정도의 성과를 올리지 못하면 적자도 감수해야 한다. 지금처럼 잠입조사를 하고 있을 때에는 급료를 연락원이 전해주도록 되어 있는데 그 연락원이라는 것이….

템플턴: 형형, 또 멍하니 있지 말고 빨리 여관 장부에 사인해요. 내가 쓰면 이상하잖아요.

낫슈: 아, 미안미안.

여관은 1층이 주점, 2층이 숙소로 되어 있었고 카운터 안쪽에는 여주인처럼 보이는 사람이 서 있었다. 태양은 이미 저물고 있었고 몇 명의 손님이 자리를 차지하고 있었다. 흔히들 보이는 여행 상인 같았지만 카운터 근처의 두 명은 분위기를 보아하니 용병이 틀림없었다.



여기서만 등장하는 단역으로 전락. 왜 이들이 등장한다고 선전을 때린 것일까

빅토르: 그 자식들 또 잡힌 거 아니겠지. 슬슬 뮤즈에 도착할 시간인데.

프릭: 개네들 통행증은 있어? 너 분명히 제대로 준거지?

빅토르: 그럴 틈이 어딨었냐. 그땐 만날 장소 정하는 것도 바빠 죽었구만.

프릭: 그럼 아나벨한테 귀띔이라도 해줬겠지?

빅토르: 음…뭐 통행증쯤이야 어떻게든 되겠지. 괜찮아. 오늘 밤에라도 아나벨한테 가서….

프릭: 너말이지…. 내가 꼭 꼬집어서 말하는 건 아닌데, 트란 공화국에 연락 안 한 것도….

기록대에서 두 사람이 하는 말을 듣기 싫어도 듣게 되었는데 어떤 이름이 거론된 시점에서 귀가 솔깃했다. '아나벨'한테 간다? 이 둘, 뮤즈시장하고 아는 사이란 말인가? 보기에는 그렇게 대단한 사람들로 보이진 않지만 뮤즈시를 감싸고도는 용병대의 윗대가리라면 이해도 간다. 사정이 이렇다면 술 취한 상태에서 뭔가 좋은 정보를 얻을 수 있을지도 모른다. 어차피 지금은 단서 하나 없으니 지금은 이대로 둘의 대화를 엿듣는 것도 하나의 방법이라면 방법이다.

낫슈: 어이 템플턴, 난 한잔하고 갈테니까 먼저 방에 가 있어.

템플턴: 응, 알았어요. 말해두는데 나 술 냄새 싫어하니까 너무 마시지 말아요. 그럼.

템플턴은 나를 남겨두고 돌아보지도 않고서 냉큼 위로 올라갔다. 나는 카운터의 여주인에게서 엘 주를 받아들고 곰과도 같은 남자의 등 뒷자리에 앉았다. 여기서 천천히 마시면서 귀를 쫑긋 세우고 있으면 된다.

프릭: 그치만 아나벨도 지금쯤 눈 돌아가게 바쁘겠지. 어줍잖게 시간 뺏기는 것도 미안하잖아.

빅토르: 신경쓰지 말라니깐. 그 녀석을 위해 술을 가져가는 거야. 그걸 선물 삼아서 갔다오면 된다고.

나는 잔을 바라보면서 등 뒤의 둘에게 의식을 집중시켰다.

프릭: 그래. 그럼 안부나 잘 전해줘.

빅토르: 뭐야, 같이 오면 되잖아. 모처럼 마시는 거 떠들썩하게 마시면 좋잖아.

프릭: 아냐…난 사양하겠어. 그 사람은 아무래도 좀 불편하고, 게다가 방해하는 것도 미안하고 말이지.

빅토르: 어이어이, 뭐야 그 말투는. 그 녀석과 난 그런 사이가 아냐. 생각을 좀 해봐라. 나는 허접한 용병 출신이고 저쪽은 뮤즈시장님이라니까. 옛날 연줄로 가끔은 만나고 있지만 그것뿐이야.

프릭: 흥, 묘하게 흥분하는 군. 뭐 생각해보면 너라는 인간하고 청춘사업하고는 별로 어울리지도 않으니까.

빅토르: 그거 무슨 뜻이냐!! 확실히 그쪽은 어딜가도 여자들이 살랑대니까 좋으시겠군. '푸른 번개의' 프릭씨.

프릭: 무슨 말이야! 나라고 살랑대는 거 안 좋아해!! 그보다 너야말로 좀 생각 좀 하시지? 너무 살쪘거 아냐?

빅토르: 그러니까 이건 근육이라 그랬지!!

낫슈: 윽!!??

빅토르: 으악!! 미, 미안!! …어이! 정신 차려!!

프릭: 이 괴수 녀석!! 어이 레오나! 부상자다!! 응급처치 좀 부탁해!!

레오나: 알았어 알았어 비켜봐, 에~또…. 어머머 괜찮은 남자가 엉망이 됐잖아.



이거 한 번만 나오는 게 아니다

템플턴: 정말, 그 둘하고 같이 마시다니 무모했어요….

낫슈: 그 둘이라니…너 아는 사이야?

템플턴: 응, 프릭씨하고 빅토르씨잖아요. 빅토르씨의 그 큰 목소리는 아직도 기억해요. 그건 그렇고 재난이군요.

낫슈: 좀 더 빨리 충고해 줄 것이지. 그리고 아는 사이면 빨리 말 좀 해주지….

템플턴: 그런거 잘 못해요. 그 둘하고는 여기저기서 만나긴 하지만 일일이 인사하기도 뭐하구요. 큰 쪽이 빅토르씨고 머리띠 두른 사람이 프릭씨. 엄청 사과했어요. 여기까지 옮겨온 것도 그 둘이었고요.

낫슈: …그래. 그치만 정말 지독하군….

결국 어젯밤 도밍게스는 나타나지 않

PlayStation

왔다. 도중에 무슨 사고라도 당하지 않았나하고 생각했지만 그 녀석에게 절대로 그런 일은 있을 수 없다. 우리가 아무리 최전선에 있더라도, 사면초가의 절대절명의 순간에도 반드시 아무렇지도 않은 얼굴로 태연히 나타나는 것이 그 놈이다. 그렇다고 한다면 아직까지 연락이 없는 것을 보면…, 혹시 날 싫어하는 건가? 멍하니 기다리고 있어도 어쩔 도리가 없다. 템플턴도 어디론가 간 듯 하다. 나는 아직도 지끈거리는 머리를 감싸쥐고 준비를 마친 후 계단을 내려갔다.

레오나: *아아, 당신인가, 이제 괜찮은 것 같은데.*

그렇게 말하면서 여주인이 아무렇지도 않게 가지고 온 야채 쥬스를 냉큼 한 입에 들이켰다. 어제의 사과라는 건가? 늦게나마 아침이라도 먹고 싶었지만 지갑이 허용하지 않는다. 나는 꾹 참고 여주인에게 말을 걸었다.

낫슈: *뭐, 덕분에…. 그런데 그 녀석들은 어떻게 됐지?*
레오나: *빅토르와 프릭 말이야? 실수로 아는 사람들이 감옥에 끌려가서 빼내러 갔어. 왜, 복수라도 하려고?*
낫슈: *어이어이, 그런 말하지 말라구.*
레오나: *흠-, 그래, 뭐 그 녀석들도 나쁜 놈들은 아니니까, 적당히 용서해 주라고, 돌아오면 소개시켜 줄 테니까. 그것보다 모처럼 뮤즈까지 왔는데 할 일도 없으면 관광이나 하러가면 어때? 그동안 방 청소를 하고 싶어서 그러는데.*



낫슈: *…그럼 그렇게 하지.*

조금이라도 그 둘의 정보를 얻으려 했지만 반대로 저 주인장에게 마음이 꿰뚫려 보이는 것 같아서 나는 황급히 밖으로 나왔다. 저 여자도 만만한 상대는 아닌 것 같다.

낫슈: *…라고는 해도 죠우스톤 언덕이 출입금지라서야 다른 곳에 갈데도 없는데…;*

뮤즈의 거리는 변함없이 사람들이 들끓는다. 견고한 성벽으로 보호받고 있는 뮤즈시만이 왕국군에 대한 위협을 느끼지 않고 있다. 확실히 이러한 수비라면 병력 차이가 상당하더라 버텨낼 수 있을 것 같다. 피난해 온 사람들도 꽤나 많은 것 같았다. 왕국군도 그러한 사실을 알고 있을 것이다. 그래도 쳐들어온다고 친다면 지휘관은 그 '미친 황태자' 루카 브라이트임에 틀림없다. 연약한 아가레스 왕은 전쟁 따위는 생각도 못하고 있겠지. 루카 브라이트는 그 무용만이 알려지고 있지만 전략에 있어서도 일류급이다. 무조건 돌격만으로 '밀어붙이는' 타입이라고 생각하는 사람들이 많은 것 같다. 동맹의 높으신 분들이 그걸 얼마나 알고 있을지가 문제이지만…. 뭐 내 임무인 '진정한 문장'의 탐색과는 관계없지만…. 그럼 어딜 가볼까?

(사람이 적은 뒷골목으로 가본다.)

나의 감이 번뜩이고 발은 자연스럽게 뒷골목으로 움직였다. 내가 말하기도 뭐하지만 귀찮은 일은 냄새를 기가 막히게 맡으니 말이다. 잠시 걸어보았지만…아무 일도 없다…. 내 감도 둔해졌나?

????: *꼼짝마.*

내가 눈치채지 못하도록 내 등뒤로 올 수 있는 자는 그리 많지 않다. 그리고 등에 전해오는 이 감촉은….

낫슈: *…오랜만에 만난 인사가 이거라니 너무한 거 아냐? …크라이브.*


왠지 더욱 암울해진 모습의 크라이브

크라이브: *쓸데없이 주절대지 마라.*
낫슈: *내 집행은 무기한 연기된 걸로 아는데?*
크라이브: *'포효성'이라고 단단한 결속력이 있지는 않아. 장로 중에는 정식 절차보다도 현실적인 처리를 원하는 사람도 있어. 그걸 모를 리가 없을텐데?*
낫슈: *…그래서 넌 어떤데?*

그는 대답 대신에 등에 붙어있던 총구를 떼었다. 하지만 방심할 수 없다. 내가 허튼 수작을 부리면 나는 눈깜짝할 새에 시체가 될 것이 뻔하기 때문이다. 쥐도 새도 모르게…. 그게 '암살과 수호를 다스리는' 조합의 '기사' 클래스 건너다. 지금 내가 할 수 있는 일은 단지 대답을 기다리는 것 뿐이다.

크라이브: *…장로의 명령은 절대적이다.*
낫슈: *너다워서 살았다….*
크라이브: *착각하지 마라. 나도 이미 네 편이 아니다. 네가 저지른 짓은 두 번 죽여도 모자를 일이다. 조금이라도 오래 살고 싶으면 등 뒤를 항상 조심하도록 해.*
낫슈: *…정말…정직하질 못하다니까…. 하지만…저 녀석 말이 전부 사실임은 틀림없지….*

어찌되었든 뒷골목에 온 것은 사서 고생이었던 것 같다. 나는 다시 대로로 나왔다. …이런 곳에서 그 놈과 만날 줄이야. 간담이 서늘했던 게 사실이다. 오랜 친구…라고 말할 정도로 가까운 사이는 아니었지만 녀석이 말하는 대로 조직도 그리 단단한 결속력은 없겠지…. 하지만 그 녀석이 등장이 옛날 기억을 되살렸다. 봉인해 두고 싶은 기억을…. 그렇게 감상에 젖어있던 나를 깨운 것은 아래에서 나를 올려다보고 있는 소녀의 시선이었다.

피리카: ….
낫슈: *뭐지? 미아인가?*
피리카: ….
낫슈: *아빠, 엄마는 어딨니? 헤어졌니?*
피리카: ….

아직 대여섯살 정도 되어 보이는 여자아이다. 하지만 묘하군…. 내게 대답은 커녕 고개도 돌리지 않는다. 미약하게 떨리고 있는 몸이 입 대신에 아이의 마음을 말하는 듯 했다.

낫슈: *넌….*
피리카: *!!!!*
낫슈: *미, 미안.*

생각도 없이 내민 손이 아이에게 겁을 준 것이겠지. 내 손에 배인 것은 살인기술이다…. 아이에게 사랑을 베푸는데 쓰이는 것이 아니야….

피리카: ….
낫슈: *너….*


아이의 슬픔이 낫슈에게 닿은 것일까, 낫슈의 마음이 자기 자신에 대해 슬퍼하고 있는 것일까. 저 눈동자는…

피리카: ….
낫슈: *넌 강한 아이구나…. 그런 일을 겪고도 다른 사람에게 따뜻하게 대할 수 있니? 그 강한 마음이 약간만이라도 그 때 유우리에게 있었다면….*


그가 보내는 웃음에서 슬픔이 느껴지는가?

낫슈: *고맙다….*

피리카: ….
????: 아――! 피리카!!!!
낫슈: …? 우왓!
나나미: 아-정말 저 아저씨 밴댕이 소갈딱지여서 말이야. 진짜 안 깎아주잖아. 그래서 시간이 좀 많이 걸렸어.
피리카: ….
낫슈: …어이….
나나미: 자자, 그럼 돌아가자! 너무 늦으면 또 조우이가 걱정하니까-.
낫슈: …어이!
나나미: 에?


신통 다쳐는 우리의 나나미. 오프닝의 그 모습과는 전혀 다르다

나나미: 아앗!? 죄송해요-! 전혀 몰랐어요-!!
낫슈: …알았으니까 빨리 비켜….
나나미: 저기요, 왜 그런 데 있었어요?
낫슈: …아냐, 됐어….
피리카: ….
나나미: 응? 뭐라고? 이 오빠가 친구해줬다고?
낫슈: …잘도 아는구나. 네가 엄마 노릇을 하고 있니?
나나미: 엄마라니 너무하잖아요. 이래뵈도 저 아직 16살이라구요. 피리카는 친동생은 아니지만 동생이나 마찬가지! 그치 피리카!
낫슈: 그렇군…. 그보다도 큰길이면 모를까 뒷골목으로 들어가면 어린이는 위험해. 조심하도록 해.
나나미: 아, 응…그렇구나. 오빠, 피리카하고 말상대해줘서 고마워요.
낫슈: 아니…됐어.
나나미: 맞다! 오빠 이름은 뭐예요? 난
나나미: 피리카를 돌봐준 답례로 밥 한끼 대접할게요! 우리들 있는 여관으로 오세요. 제가 실력 발휘를 해 드릴게요! 예? 예? 그럴거죠? 그럼 결정! 그럼 여관으로 렛츠 고!!
낫슈: 이봐 그러니까, 어이!! 렛츠 고가 아냐!! 이거 놓으라구!! 어이!! 이누마!!

피리카: ….
레오나: 어머, 낫슈씨, 벌써 왔어? …어라? 나나미랑 피리카도 있네?
나나미: 응! 이 오빠가 피리카한테 친절하게 대해줬으니까 그 답례로 식사를 대접하기로 했어요! 레오나 언니, 주방 좀 빌려줘요!
레오나: 에…뭐 상관없지만…. 낫슈씨한테 네가 직접 요리를 만들어주려고?
나나미: 오빠 이름이 낫슈구나. 그럼 낫슈 오빠, 요리 다 될 때까지 기다려요. 후딱 만들어 올테니까요!!
낫슈: 아아, 기대할 게.
레오나: 대접이라….
피리카: ….

뭐가 어떻게 돌아가는 지 잘 모르겠지만 웬지 공짜로 밥을 준다는 듯 하다. 그것 참 고마운 일이다. 나는 무의식중에 헤벌쭉해질 뻔했던 얼굴을 진정시켰다.

나나미: 기다리셨습니다-! 나나미 특제 비프 스튜! 자, 식기 전에 드세요!
낫슈: 벌써 다 된거야? 정말 빠른데.
나나미: 보기 좋은 떡이 먹기도 좋아요.

나나미라는 소녀는 그 말 그대로 보기 좋은 수프 그릇을 내밀고 방긋 웃었다.

나나미: 자 빨리 먹어요. 절대로 맛있는데다가 영양도 만점!!! 기운이 날 거예요!!
낫슈: 이야, 냄새 좋은 걸. 그럼 호의를 고맙게…응?

스푼을 그릇에 옮기기 직전 복잡한 표정을 한 여주인과 눈이 마주쳤다. 설마….
(신경쓰지 말고 먹는다)
아냐, 기분 탓이겠지. 이런 맛있는 냄새를 풍기는 스푼이 맛이 없다면 그것 또한 나름대로 천재가 아닐까? 나는 멈추었던 손을 다시 움직여 수프를 입으로 가져갔다.

낫슈: 그럼 잘 먹겠습니다.
나나미: 맛있게 드세요!!
나나미: 까악! 낫슈 오빠!! 낫슈 오빠!!


나름대로 천재라니까


낫슈 오른쪽에 보이는 갑옷 여성이 아니다

레오나: 역시나….
피리카: ….

템플턴: 저기 낫슈 형, 혹시 사람 너무 좋다고들 안 해요?
낫슈: …가끔….

템플턴: 아 맞다맞다. 창문에 이런게 있던데….
낫슈: 예? …!!

그것이야말로 기다려 마지않던 본부의 지령서였다.
템플턴: 아 그렇게 서둘러 뺏지 말라구요. 안은 안 봤으니까. 정말 사람 못 믿네요.
낫슈: 그럴 셈은 아니었어. 미안미안.

그건 그렇고 도밍게스 녀석 언제 온거야? 게다가 편지만 슬쩍 놓고 사라지다니…. 연락원 실격이다…. 그 녀석 지난번에 놀려먹은 거에 아직도 삐져있는 걸까?

템플턴: 그럼 난 조사를 계속하고 올게요.

급한 마음을 참으며 템플턴이 계단을 다 내려간 후에 신중히 편지를 뜯었다. 이 편지는 특수한 봉합이 되어 있기 때문에 일정한 순서를 거치지 않고 뜯으면 불타버리게 되어 있다. 템플턴이 굳이 말하지 않아도 안 보았다는 걸 알 수 있었다. ……뮤즈·하이랜드 국경에 집결한 하이랜드 왕국군이 '짐승의 문장'의 사용을 획책하려 한다는 의심이 있음. 즉시 확인하라, 인가. 언제나 그렇지만 이쪽 사정 따위는 전혀 고려하지 않은 명령이다. 이쪽 부근에 있는 특무원이 나밖에 없어서인지 몰라도 엄청나게 부려먹는다. 뭐 툴툴대봤자 소용없지.
…그건 그렇고 짐승의 문장이라면….
하이랜드 왕국은 브라이트 왕가 초대왕 마우로 브라이트가 할모니아 신성국에서 그 활약을 인정받아 세워진 나라로서 '진정한 27 문장'의 하나인 '짐승의 문장' 그 때 할모니아의 수호자로서 브라이트 왕가에 수여한 것이다. 그걸 변경 국경 분쟁에 쓴다고 한다면 할모니아와 하이랜드의 친교에 커다란 문제가 생긴다. 본래대로라면 본국에서 정규군이 파견될 사태이지만 내게 지령이 내려졌다는 건…. 정보가 거짓이었고 할모니아가 뒷조사를 했다는 사실이 발각되어도 '변경 용병의 행동'이라고 잡아 뗄 수가 있기 때문인가…이것은? 뭐 그런게 일이지만….

낫슈: …얼레? 서, 설마…? …이런! 지급금이 없잖아!!

그날 내가 정신을 차리고 잠입용 장비를 준비할 때까지는 기나긴 시간이 필요했다….

낫슈: 어이 템플턴.



PlayStation

템플턴: 왜요?

낫슈: 난 잠깐 일이 생겨서 뮤즈에서 2, 3일 정도 떠나 있어야 할 것 같아. 뒷일은 대충 알아서 해줘.

템플턴: 응, 알았어요. 지금까지 머문 만큼 확실히 돈은 내고 가요.

낫슈: 얘한테 빚은 안 져.

템플턴: 응, 그럼 잘 지내요.

낫슈: 그래, 너도.

????: 괜찮아, 금방 올 거야.

낫슈: 응?



원작에서는 파티 멤버로서의 죠우이와의 마지막 시나리오가 된다

피리카: ….

죠우이: 걱정말고 기다리고 있어. 그럼 레오나씨, 피리카를 잘 부탁합니다.

레오나: 애들은 잘 못 다루지만 어떻게든 해볼게.

피리카: ….

레오나: 자, 피리카. 그런 표정하지 말고 잘 배웅해줘야지.

어제 본 나나미와 두 명의 소년들이 피리카에게 뭔가 말하는 듯 했다. 일행이 여관을 나가고 나서 레오나에게 말을 걸었다.

낫슈: …잠깐 괜찮겠나?

레오나: 어머 낫슈씨, 외출이야?

낫슈: 아, 그보다 저 애들 어떻게 된거야?

레오나: 응? 저 애들말야…? 응, 잠깐 심부름이야….

낫슈: 심부름…말이지….

피리카: ….

레오나: 그보다도 나한테 용무가 있던 거 아냐?

낫슈: 아, 실은….

여관 대금을 지불하고 바깥에 나오자 이미 소년들의 모습은 없었다. 그들의 결의에 찬 표정이 마음에 걸렸지만 지금은 다른 사람 생각할 때가 아니었다. 나는 뮤즈 정문을 지나 하이랜드 국경을 향해 걷기 시작했다. 도중에 지난 번 묵었던 작은 여관에서 하루를 먹고 맛있는 미트 파이를 먹은 후 며칠을 걸려 국경에 도착했다. 문제는 여기서부터다. 높은 돌벽 너머에 하이랜드 군이 집결해 있는 현재 정식 통행증이 있다할 지라도 간단히 통과시켜 줄거라 생각되지는 않는다. 이 돌벽을 오르는 것도 무리일 터이고 낮 동안에는 금방 들킬 것이다. 어떻게 할 것인가….

(병사에게 물어본다)

뮤즈 병사: 기다리십시오. 현재 국경 근처에 하이랜드 군이 집결하고 있기 때문에 여기를 지나실 수 없습니다.

낫슈: 그건 알고 있지만 나도 중요한 일이 있어서….

뮤즈 병사: 시장님의 명령에 의하여 민간인의 통행은 금지되어 있습니다. 돌아가십시오.

낫슈: 그게 어떻게 좀 안될까? 언제까지나 이런 곳에서 발이 묶여 있을 순 없어. 알잖아?

뮤즈 병사: 특별한 허가라도 없는 한 어떤 사정이 있더라도 통과하실 수 없습니다.

특별한 허가? 무슨 말이지? 병사도 아닌 사람이 그런 허가를 받을 수 있을 리가 없다. 하지만 병사의 말투에서는 다른 의미가 배어 나왔다. 과연, 그렇단 말이지.

낫슈: 아아, 그래그래, 허가증말이지. 맞아, 잊고 있었어. 이것 말이지?

그렇게 말하면서 나는 병사의 손에 재빨리 1,000 포치를 건네주었다. 내 주머니 사정으로서는 쓰고 싶지 않은 방법이었지만 할 수 없었다. 주위를 확인하고 손안에 돈 금액을 확인한 병사는 내게 말했다.

뮤즈: …으…음…. 확실히…통행증이다. 자 빨리 지나가라. 상인들은 시간이 생명이니까. 하지만 실수로 하이랜드 캠프에 들어가면 안되네.

낫슈: 아아, 고마워. 물론이지.

국경을 넘어 숲속에 있는 왕국군 주둔지까지 가는 데에는 그다지 고생하지 않았다. 물론 인도를 그대로 걸어가지는 않았다. 사람들 눈에 띄지 않도록 숲속, 나뭇 사이를 지나갔다. 때로는 아르마딜로들이 몰려있는 뒤를 지나가면서 목적지인 주둔지에 도착했다.

낫슈: 자, 귀찮은 일은 지금부터다. 일단 한 명 붙잡아야…. 있다있어….



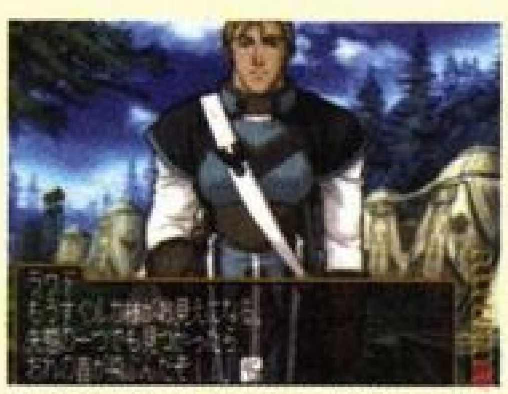
의기양양해 하지 좀 마

낫슈: 미안하군, 잠깐 빌리자.

옷을 빼앗은 병사에게는 만일을 대비해 크로아니 가루를 쳐 놓았으니 아마도 내일 아침까지는 눈을 뜨지 못할 것이다. 장비의 대부분을 놓고 가야하는 것이 다소 불안했지만 이번 임무는 잠입 정찰이다. 냉큼 해치우고 돌아가야지.

????: 어이 너.

낫슈: 헤?



원작에 비해 얼굴을 편 라우드. 성격은 그대로이다

라우드: 넌 왜 놀고 있는거야? 식료창고 교대 아니냐? 교대 시간이 이미 지난지가 언젠데.

낫슈: 죄, 죄송합니다!

라우드: 됐으니까 빨리 가! 조금 후에 루카님이 오신다. 실태 하나라도 뜨이는 날엔 내 목이 날아간단 말이야!!

낫슈: 옛!

후-위험해위험해. …그런데 지금 루카라고…. 이거 더욱 큰일이다. 허튼 수작은 못 부린다. 하지만 그 '미친 황태자' 루카가 전선에 온다는 것은…. 여기에 '짐승의 문장'이 있다는 것도 설득력을 더해 가는 군…. 라고는 해도 지금은 당분간 병사 흉내를 내야할 수밖에 없다. 허술하게 여기저기 돌아다니다 저 대장에게 또 걸리면 이번엔 그냥 못 넘어가겠지. ………후아아…. 창고 당번은 실로 지루하다…. 빨리 교대를 해서 나는 일을…응? 누가 왔군.

????: 응? 그래? 그럼 따라와.

왕국군 병사: 어이 이 녀석들 좀 들여보내줘. 버터를 가지러 왔다는데.

???? 병사가 데려온 두 명의 소년병사를 보고 놀란 마음을 필사적으로 참아내고 어떻게 냉정하게 대답을 했다.

낫슈: 빨리 끝내줘. 이제 곧 교대 시간이야.

이 녀석들 뮤즈에 있던 소년들 아닌가. 요즘은 심부름을 이런데 까지 보내나? 어쨌든 저쪽에서 내 얼굴을 몰라서 다행이었다.

죠우이: 예.

왕국군 병사: 어이…너희들!!

낫슈: !!!!

죠우이: 예?

왕국군 병사: …생각이 지나쳤다. 너같은 얼굴을 한 스파이가 있을 리 없지. 어이 너희들, 그렇게 주눅들지 말라구.

죠우이: 예…예, 감사합니다.

…후우…. 십년 감수했다. 그건 그렇고 저 녀석들 하이랜드 병사 옷까지 차려입고 오다니…. 이거 위험한 냄새가 풀풀 나는군…. 부탁이다. 잡히지 마라. 나까지 위험해진다고. 그렇게 빌면서 나는 다른 병사와 교대를 했다.

낫슈: …이 텐트 수상하군. 얼른 조사해볼까. 이거 상당히 두꺼운 텐트인걸. 안은 새카맣잖아…라고는 해도 조명을 켤 수도 없으니, 만져볼 수밖에…. …대단

한 건 없군. 여기는 꽝인 것 같군. …응?

웬지 텐트 바깥이 시끄러워졌다. 큰 일이군…. 내 기도도 헛되이 소년들이 잡힌 것 같다. 뮤즈도 무슨 정신으로 저런 소년들을 스파이로 쓰는 건지 모르겠군. 그건 그렇고 어떻게 할 것인가?

(어쨌든 가만 있는다)

서둘러봤자 소용없는 일. 밖이 조용해 질 때까지 여기서 좀 쉴까…. …그건 그렇고 어째서 이런 꼴을…. 이전날 시에라 건도 그렇고 최근 나는 왜 이다지도 재수가 없는 걸까? 아냐, 그만두자. 운명이라던가 재수라던가 그런 걸 믿으면 안된다. 이런 변경 땅에서 죽음과 이웃해서 하루하루를 살아가는 것이 내 운명이라고는 생각도 하기 싫다. 시커먼 천장을 바라보며 이런 저런 생각을 해본다. …슬슬 조용해졌군. 가 볼까.

낫슈: 아무래도 녀석들을 쫓아서 병사들은 다 나간 것 같군. 두 사람에겐 미안하지만 이건 찬스다.
왕국군 병사: 어이, 거기 너…. 누구였지?
낫슈: 옙! 존입니다! 상관님!
왕국군 병사: 뭐 누구든 상관없지. 너는 막사 안 쪽을 좀 도와라. 라우드 대장이 스파이를 잡으러 나간 덕분에 사람이 모자르다.
낫슈: 알겠습니다! 즉시 가겠습니다!

…라고 대답하면서 부탁받은 안쪽 막사로 향했다. '짐승의 문장'을 확인하라는 목적을 달성하지 못했으니까.

이건가. 막 왔을때는 이런 텐트가 없었으니 지금 막 만든 거란 말이군. 음, 확실히 이건 수상하지만…아무도 없는데 뭘 도우라는 거지? 아무도 없으니 더 잘됐나. 그럼 냉큼 조사에 착수해 보실까.


아까 앞 페이지의 질 브라이트 맞니?

낫슈: 그런데 이 텐트 무지 화려하군. 소파도 푹신하고. …이런, 놀고 있을 때가 아니지. 빨리 목적을…!?

질: 여기서 기다리면 되는 거죠?
왕국군 병사: 예, 그렇게 지시 받았사옵니다.
질: 그래요….
왕국군 병사: 그럼 실례하겠습니다.
질: 바깥의 소란은… 그 였을까…. 잘 도망갔으면 좋을텐데…. 어머, 당신은?
낫슈: 예, 옙!!! 에또…그…이곳의 청소를 하고 있었습니다!!
질: 어머, 이런 일도 다 있군요. 오라버님이 다른 사람에게 자기 물건은 손대게 하지 않을텐데.
낫슈: 예…예…. 이제 끝났사오니 저는 이만 실례하겠습니다….
질: …끝났어요…? 이걸로?

어디서 본 적이 있다 했더니 이…이 여자 하이랜드 황녀 질 브라이트잖아…. 이거…단순 업무로 끝날 게 아닌데.

질: 뭐 상관없지요. 차를 좀 주겠어요? 너무 말을 해서 목이 마릅니다. 부탁할 수 있겠죠?
낫슈: …예…예….

후우…어쨌든 지금은 참을 수밖에 없다…. 실수로 정체가 들통나면 그냥은 못 넘어간다. 지금은 침착하게….


낫슈…눈이 헤엄치고 있다

낫슈: 자, 드시지요.
질: 고마워요.
낫슈: 바깥의 소란은 대체 뭘까요.
질: …어떤 소년을 만났습니다. 기구한 일이지요. 전 그런 표정을 하고 있는 소년을 만난 적이 없었어요.

낫슈: 당신도 소녀이지 않사옵니까…질 황녀님.
질: …당신…정말로 이곳 병사인가요?
낫슈: 에…에…그건….
질: 후후…제겐 소녀로 남을 시간은 거의 없었어요.
낫슈: ….
질: ….
낫슈: 저는 이것으로 실례…아무래도 바깥도 바쁜 것 같사오니….
질: 그러세요. 차 맛있었습니다. 고마워요.
낫슈: 아, 아닙니다. 당치도 않사옵니다. 그러면 이것으로 실례하겠….


어딜가느냐 나도 따라줘라 이누마

낫슈: !!!!
루카: 젠장!! 재수없는 암퇘지 계집!! 뮤즈에 틀어박힐 셈이냐!!!
왕국군 병사: 루, 루카 님!!! 지, 질님께서 기다리고 계시옵니다!!
루카: 흥…질이라고? 황도에 있으면 될 걸 가지고 쓸데없이 이딴 곳까지 오다니…. 질이냐! 이런 곳까지 오느라 수고했다. 그러나 또 그 이야기를 되풀이하러 온 건 아니겠지.
질: 오라버니….

어이어이…. 산 넘어 산이라더니 이런 경우를 두고 하는 말이냐. 게다가 이번엔 루카 브라이트냐…. 이거 산 정도가 아닌데. 유령의 집도 이거 보단 덜 무섭겠다. 엥간히 좀 봐주라고….

낫슈: 저…저…저는 이제….


주인공치고는 초반부터 중반까지 많이 망가지는 낫슈

루카: 음? 뭐냐 네놈은? 뭐 상관없지. 너!!!
낫슈: 옙? 으악!
질: 오라버님! 무얼 하시옵니까!
루카: 흥!! 너 그 검의 피를 닦고 기름칠을 해 둬라. 그리고 술을 준비해라! 서둘러라. 오늘은 심기가 좋다고 말할 수 없으니깐 말이야!!
낫슈: 예!! 예….

손질이라고…. 그 페인트 모션 섞인 던지는 법도 그렇고 그 무서운 기세도 그렇고, 진심이라고 밖에 생각할 수 없었다….


인생에 항상 꽃밭만 있으란 법은 없다

루카: 흥…그래서….
질: 오라버님…피 냄새…또다시….
루카: 전장에서는 이 냄새가 보통이다. 그게 싫으면 왕궁에서 안 나오면 그만이다. 여긴 너같은 사람이 있을 데가 아냐.
질: 전장을…전쟁을 만드려 하는 것은…. 오라버님…당신이 아니시옵니까. 제가 캐로에서 만난 소년들의 이야기도….
루카: 흥. 그게 어쨌다는 거냐? 평온이 무얼 낳지? 도시동맹과 협정 따위나 체결하려 한 그 빈약한 남자가 뭘 얻었다는 거냐?
질: 그렇다고 해도 싸움을 스스로 일으키는 것은….
루카: …내 바램. 아니…욕망을 모를 리 없을 거다. 질.
질: 하지만…오라버님…그렇다고…그렇다고 해서 어마마마께서 살아나시는 것도 아니신 것을….


당기는 사람은 힘껏 당기는 표정인데 당겨지는 사람은 별로 안 아픈 듯한 표정이다(??)

PlayStation

질: 앗…;
루카: 너의 머리칼, 너의 눈동자, 너의 피부…너의 모든 것이 어머니와 닮지 않았다면 내 손으로 널 목 졸라 죽일 참이었다.
질: …오라버님의 고통이 그렇게 해서 사라질 수만 있다면 저는…그래도 상관없습니다….

…대명천지 어디에 있을 남매 싸움이란 말인가…. 내가 보고 있건 말건 상관없이 하고 있다…. 뭐라 해야 할지….



이거…뭔가 포지션이 가정법원 복도를 생각나게 하지 않는가?

루카: 흥! 재수없는 말만 늘어놓다니!! 어이!! 너!! 술이 없잖아!!
낫슈: 예, 예, 옙!! 알겠사옵니다. 술이 전부 떨어진 것 같사오니 창고에 다녀오겠사옵니다. 잠시만 기다려 주십시오.

위험해 위험해. 이런 곳에 있다가는 목숨이 아무리 많아도 모자라…. 하지만 계획대로 되었다. 이대로 밖으로….

라우드: 이봐!! 빨리 못 걷겠냐!! 어이! 날뛰지 마!!
죠우이: 큭!
루카: 시끄럽다! 무슨 일이냐!!
라우드: 예, 예! 루카 님! 도시동맹의 스파이를 이 라우드가 사로잡았기에 꼭 루카님에게….
루카: 스파이? 재미있군. 끌고 와라!!

저 녀석 아까…. 그렇다면 지금 쓸데없이 움직여서 얼굴이라도 읽히면…. …이제 포기다…. 이왕 이렇게 된거 갈 때까지 가 볼까….

라우드: 이봐 빨리 움직여!!
죠우이: 윽…!
질: !!!!
루카: …흥, 누구냐, 이름을 말해봐라!
죠우이: …죠우이.
라우드: 옛! 이놈은 저와 같은 고향의 죠우이 아트레이드라고 합니다만….
루카: 아트레이드? 흠, 알고 있다. 캐로의 호족 일가였지. 그렇지 질.
질: 글쎄요, 기억에 없사옵니다.
라우드: 예예, 예예 그렇고 말고요 루카님. 아트레이드 가의 장남이었는데 지금은 집에서 쫓겨난….
루카: 흥, 이리로 데리고 와라. 응? 확실히…네놈, 그 때의….
죠우이: 큭!!!
루카: 우하하하하!!!! 기억하고 있다 그 얼굴!!! 그때의 꼬마로군! 하이랜드 명가 출신이 도시동맹의 스파이라니.
죠우이: 시끄러워!! 너 때문에 피리카의 목소리가!!!
루카: 호오, 기세가 등등하구나.



미친 황태자…라는 말이 납득이 갈 것이다(원작을 한 번이라도 해 봤다면 누구나 납득할 만 하다)

루카: 아까 그 검은 광채는 네 짓이냐?
죠우이: 큭…!
라우드: 예, 이놈 덕분에 심한 꼴을 당했습니다. 대체 어디서 그런 마법 문장을….
루카: 뮤즈의 암퇘지도 드디어 도리가 없나 보구나. 이런 꼬마를!
죠우이: 아나벨씨를…!!
루카: 호오…아나벨을 알고 있나. 아무래도 사정이 있는 것 같구나. 재밌는 일을 생각해냈다.



결과적으로 루카의 이 재미있는 일은 성공한다

루카: 네놈에게 이 단검을 주지. 이걸로 아나벨의 목숨을 빼앗아 와라. 그게 그 계집에게 어울리는 최후다.
죠우이: 누, 누가 그런 짓을!!!
루카: 꼬마, 네놈은 태어난 나라와 태어난 마을과 태어난 집을 배신하고 뭘 어쩌겠다는 거냐?
죠우이: 그래도 나는….
루카: 그러냐…그러면 너와 아트레이드 가문은 브라이트 왕가의 반역자가 되는구나.
죠우이: 뭐, 뭐라고! 나는 이미 아트레이드 가문을 버렸어. 그 이름을 버렸다고!!!
루카: 흥, 그 몸에 흐르는 피까지는 버릴 수 없을 걸.
죠우이: 큭….
루카: 어이 너! 이 녀석을 창고에라도 묶어놔라. 하루쯤 머리를 식히면 생각도 변하겠지.
라우드: 하지만 루카님….
루카: 뭐냐?
라우드: 아, 아닙니다! 아무 것도 아닙니다!! 그, 그럼 이 자를 가두어 두겠으니 시시시실례하겠습니다!! 이봐!! 빨리 걸어!!
질: …스파이를 용서하시다니 인정 많으시옵니다…. 아나벨의 목을 가져온다는 보증도 없는데….
루카: 그러면 그것도 괜찮지. 하지만 녀석의 눈에는 야망의 빛이 있다. 그것은 여기서 굴러 다니는 병사들에게는 없는 것이다.
질: …그렇습니까….
루카: 그리고 네 얼굴을 이 이상 찌푸리게 하는 것도 감당키 힘드니 말이다. 이 야기는 끝이다. 질, 루루노이에로 돌아가서 그 늙은이 말 상대라도 하거라.
질: …오라버님….

겨우…겨우 끝났구나…. 100년은 감수했다….

나는 저녁 식사가 담긴 밥그릇을 들고 창고로 들어갔다. 단서다운 단서



정말 볼짓 다한다. 특무원이라고 절대 좋은 것이 아니군…

를 얻지 못했기 때문에 조금 더 병사 노릇을 하기로 했다. 게다가 그 죠우이라는 소년에게도 흥미가 있었다. 그는 땅에 박혀 텐트를 지지하는 기둥에 묶여있었다.

낫슈: …괜찮다니까, 독 같은 건 안 들어있어. 우리 왕국군은 애들을 죽일 정도로 썩진 않았다구.
죠우이: 어떨지….
낫슈: 입 한번 고약하구나. 도시동맹 녀석도 아닌데.
죠우이: 그건…도시동맹이 짓이 아냐….

죠우이는 고개를 숙인 채로 한숨을 토하듯이 중얼거렸다…. 이 소년에게 대체 무슨 일이 일어난 것일까?

낫슈: 그거? 무슨 뜻이야?

무슨 일이 있었는지는 모르지만 유도심문을 걸어보자. 심문이 특기는 아니지만 상대는 아직 어리다. 유도하기는 어렵지 않다.

죠우이: 어차피 말해봤자…안 믿을 거잖아?
낫슈: 그러면 좋을대로 해라.

그렇게 말하고 나는 텐트 바깥을 바라보았다. 조용한 밤이다. 사람들의 눈을 피하는 듯한 발소리가 다가오고 이윽고 텐트 입구에 생각치 못한 인물이 나타났다.

낫슈: 아…질 님! 어째서 이런 곳에???
질: 아, 신경쓰지 않아도 되요. 그와 조금 이야기를 하고 싶어서 왔습니다. 괜찮을까요?
낫슈: 예…예, 물론입니다.



어째서 죠우이가 질과 세 번째 만나는지 기억하는가?

죠우이: ….
질: 이로써 세 번째 만나는군요. 처음 만

났을 때는 이제 만날 일이 없을 거라 생각했는데 이상하지요.

죠우이: 내가 원한 게 아냐.

질: 그렇군요…. 저, 왜 당신은 도시동맹의 스파이가 되었나요? 하이랜드를 용서할 수 없다던 당신 자신의 말을 지키기 위해서입니까?

죠우이: ….

질: 당신의…유니콘 대에 어떤 일이 일어났는지 전 알고 있습니다. 그래서 당신이 하이랜드를 미워하는 마음도….

죠우이: 난! 나는…하이랜드를 미워하지 않아…. 지금도…. 돌아갈 곳이 없다 할지라도…. 나는…하이랜드를 버릴 수 없어. 어머니가 지금도 살고 있는 하이랜드를…. 하지만 지금은 하이랜드로의 기분보다도 이 싸움의…싸움이 일으키는 많은 사람의 불행에 대한 증오가 앞서고 있다…생각합니다.

질: …착한 사람이군요. 당신 자신도 그 불행을 한 몸에 지고 있으면서도.

죠우이: ….

질: 포승을 풀어주세요.

낫슈: 예? 괜찮겠습니까?

질: 책임은 제가 집니다.

낫슈: 알겠습니다.

죠우이: …신세졌다 생각치 않을 겁니다.

질: 그건 좋을대로 하세요. 당신은 당신의 길을 걸을 거잖아요? 그를 위해서 그 몸을 더럽힐 지라도.

죠우이: 난…내 방식대로 이 싸움을 멈출겁니다. 아니…두 번다시 이땅에 전쟁이 일어나지 않도록…. 당신이 말하는 대로 이 손도, 몸도 더럽힐 각오가 되어 있습니다…. 단지….

질: 단지?

죠우이: 아니오…그럼 실례하겠습니다.

질: 또 만날 수 있을까요?

죠우이: 인연이 있다면….

질: 그럼 이 분을 캠프 바깥까지 바래다 주세요.

낫슈: 예.

낫슈: 여기까지 오면 괜찮겠지. 이젠 혼자서 가라.

죠우이: 예. 감사합니다.

낫슈: 인사는 필요없어.

죠우이: 그럼 실례하겠습니다.

낫슈: 이봐, 너 돌아가면 어떡할거야?

죠우이: 예….

낫슈: 아니, 루카 브라이트가 준 단검, 아직 가지고 있지?

죠우이: ….

낫슈: 쓸거야?

죠우이: 나는…루카 브라이트를 증오합니다. 하지만…동시에 그 힘으로 모든 것을 거머쥐는 듯한 폭력적인 강함에 매료된 것일지도 모릅니다. 그래서 이건 내 자신의 경계로 쓰려고 생각합니다.

낫슈: 그래…. 조심해라. 그 녀석들이 기다리고 있잖아?

죠우이: 그 녀석들?

낫슈: 아, 아냐! 혼잣말이야. 그럼 잘 가라.



원작에서도 이 순서 그대로 앉아있다

그 후 국경을 넘은 나는 철야로 곧장 쉬지 않고 걸어서 저녁 무렵에 뮤즈시에 도착했다. 굳이 돌아올 필요는 없었지만 왕국군의 동태를 본 지금으로서는 도시동맹의 동향도 신경이 쓰였다…라고 하면 듣기에는 좋을지 모르지만 사실은 노잣돈이 없었기 때문에 돌아올 수 밖에 없었다는 게 더 정확한 표현

이다.

낫슈: 에이구야…. 갈 때처럼 하루라도 쉬었으면 이런 고생도…응?

낫슈: 저 녀석들…설마 그 소년을…?



이 시점에서 이미 죠우이의 운명은 다른 방향으로 움직이고 있었다

내가 더 빨리 뮤즈에 도착했다는 건가? 설마 그 후에 소년에게 무슨 일이 생겼단 말인가? 신경이 쓰였지만 서서 보고 있을 수도 없는 노릇이어서 그냥 지나쳐서 문을 통과하려고 했다. 그 때….

나나미: 아, 아, 아! 저거저거!! 저거 죠우이 아냐? 가 보자!!

나나미: 돌아왔어! 역시 돌아온 거지!!

죠우이: 모두들…약속은 지켰다….

그 죠우이라는 소년에게는 기다려주는 사람이 있다. 소꿉친구라는 두 명과 그를 따르는 소녀. 결국 나는 저 소녀 안에 있는 다른 사람의 그림자를 본 것일까? 행복해 보이는 그들의 모습을 보면서 그런 생각이 가슴을 울린다. 도시동맹과 하이랜드, 루카 브라이트. 이 땅에는 앞으로도 많은 싸움이 일어나고 많은 피가 흐를 것이다. 나는 그들에게 등을 돌리고 걷기 시작했다. 희미하게 가슴이 아프다. 소년에게의 질투의 불길이 내 몸을 태우려 했기 때문이다….



F학점 첩보원보다 훨씬 엄한 무일푼 특무원 낫슈. 그의 운명은?

????: 낫슈!! 낫슈!!!

낫슈: !?

도밍게스: 낫슈!! 연락!! 돈!! 낫슈!! 지령!!

낫슈: 자잠깐 기다려!!! 도밍게스!!! 돈 내놔!!!! 그리고 '짐승의 문장'의 보고서를….

도밍게스: 낫슈!! 낫슈!!

낫슈: 기다려—————!!!

Fin



PlayStation

에피소드 3 돌아갈 곳(帰える場所)

episode



도시동맹령에 들어오고 나서 이미 2주일이 지났다. 그리고 나는 이 잠입 임무 사상 최대의 핀치를 맞이하고 있었다.



시드와 크루건. 6인 파티로도 벅찬 상대다

시드: *호오, 이 녀석이 루카님이 말했던 할모니아의 쥐새끼군.*

뮤즈가 하이랜드 손에 넘어간 후 루카 브라이트가 없다는 것을 알고 하이랜드의 군사 기지가 된 뮤즈시에 다시 숨어 들어간 시점에서 이미 내 운은 다했다.

크루건: *흠, 우리들을 얕잡아 보셨군요. 그렇게 간단히 출입할 수 있을거라 생각하면 곤란합니다.*

루카 브라이트만 없으면 된다라고 생각했던 나의 알량한 계산이 이러한 결과를 초래했다고 보면 된다. 어떻게든 수비대에게서는 도망쳤다고 생각했더니 추격부대가 뮤즈 서부 국경까지 앞질러 갔다니 전적으로 내 실수다. 눈앞의 숲을 넘으면 도시동맹의 하나, 그린힐시인데….

시드: *어쨌든….*

시드라고 이름을 밝힌 장군이 바로 앞까지 날아와서 휘두른 장검을 겨우 피해냈…지만 아무래도 그 공격은 내 동정을 살핀 듯 했다….

시드: *호오, 피하는 군. 나를 즐겁게 해 줄 수 있을까?*
크루건: *시드, 쥐 한 마리 가지고 시간 끌지 말고 빨리 처리해.*
시드: *흥, 다소의 여흥은 좀 봐줘.*

젠장!! 내가 장난감인 줄 아느냐. 나는 종이로 싸인 통을 소매에서 슬쩍 손으로 옮겼다.

시드: *뭐 그런 거다. 포기하고 저 세상으로 가라. 원망하진 말고.*
낫슈: *멋대로 갖다 붙이지 마라. 저 세상에 갈 예정도 없고 이 세계에 미련도 속박도 듬뿍 남아있다고.*
시드: *그거 안됐군.*

다시 검을 갖추고 덤벼온다. 이번 공격은 진심이다. 녀석 정도의 검의 달인 정도라면 검 끝을 읽어낸다는 건 불가능하다. 나는 눈을 감고 상대의 살기에 집중하면서 이판사판으로 몸을 피하면서 손안의 통을 비틀어 터뜨렸다.

시드: *…쳇, 뭐야 방금 것은? 녀석은 어디로 갔지!?*
크루건: *상대는 쥐가 아니고 사기꾼이었던 것 같군요. 그러면…다시 도망친 것 같으니 추적대를 다시 개편하도록 하지요. 산 사냥은 한 번 나가면 고생길이 되니까요.*
시드: *그렇지도 않아. 이 검에 묻은 피를 봐. 그렇게 빨리 도망은 못 가.*

어떻게 녀석들을 떨쳐낸 나는 뮤즈에서 그린힐까지 이어지는 산길을 가고 있었다. 소문으로는 왕국군의 다음 목표는 사우스 윈드라는 것 같았고 마틸다 기사단은 이미 왕국군과 밀약이 맺어졌다는 정보도 있다. 도망갈 곳은 그린힐 이외에 선택지가 없었다. 그건 그렇고 오른발의 상처가 쑤신다. '포효성'에서 배운 기술 중 하나, 탈출 때에 쓴 섬광탄 빛 속에서 와이어를 사용하여 탈출을 시도했을 때에 그 장군의 야수와도 같이 본능적으로 휘두른 검에 찢겨진 것이다. 왕국군의 추격대가 이걸로 포기했을 거라고는 생각치 않는다. 이미 초저녁이 지났지만 방심은 할 수 없었다. 숲을 지나 눈앞에 나타난 구름다리는 태풍 때문인지 부서져 있었다. 역시 최근 난 재수가 없다. 길은 또 하나 계곡을 타고 있기는 하지만 상당히 돌아가게 되겠지. 하지만 이 정도 골짜기라면 쑤시는 오른발만 버텨준다면 건너편으로 갈 수 있을지도 모른다. 상당한 도박이지만 성공하면 아무리 왕국군 추적대라도 추적대는 더 이상 오지 않을 것이다…. 그럼 어떻게 할 것인가….

(선회하여 계곡으로 간다)

…아냐, 관두자. 재수가 없을때는 조심하는 게 제일이다. 추적대가 불안하긴 했지만 산길이라면 말을 사용해도 그리 간단히 쫓아올 수 없을 것이다. 나는 천천히 계곡길을 따라 다음 숲으로 들어갔다. 숲에 들어와서 얼마 안 될 무렵, 나는 어떤 기척을 느꼈다. 가능한 자연스러운 척하면서 장비를 확인한다. 기척은 사라지지 않았다. 동물 같은 거라면 저쪽에서 갔을 터이다. 내가 달리기 시작하면 숲속의 기척도 거기에 맞추듯이 움직였다. 어떻게 된 거지? 왕국군의 추적대치고는 이상하다. 기척은 확실히 뒤를 쫓고 있으면서도 덮치기를 주저하는 것 같았다.

낫슈: *누구냐? 어른이나 되서 술래잡기냐?*

그렇게 소리치자마자 숲속의 기척은 녹아들 듯 없어져버리고 말았다. …나올 생각이 없다는 건가. 이렇게 되면 인내심 승부다. 나는 다시 달렸다. 10분…. 계산이라도 한 듯 일정한 거리로 따라오고 있다. 15분…. 오른발이 아프다…. …젠장…먼저 항복한 것은 내 쪽이었다.

낫슈: *누군지는 모르지만 재미없는데, 이쪽이 부상당한 줄 알면서도 놀고 있다면 멋대로 해봐, 난…;*
????: *그럼 그렇게 할까, 라트키에 가문의 도련님.*

숲에 펼쳐진 기척이 한순간에 사라지고 눈앞에 한 여자가 모습을 드러냈다. '포효성의 조합'. 내가 많은 기술을…그 대부분은 살인 기술 밖에 없었지만 그것을 얻은 장소. 그 암흑의 길드 내에서도 숭배와 외경의 대상…. 건너로서 최고의 지위를 얻은 기사급 건너 중 하나, 엘자. 조합에 있던 2년간 알게 된 몇 안되는 친구이기도 했다.

낫슈: *엘자…이거 의외군. 너도 나도 조합에 쫓기는 몸이잖아. 그렇게 냉담하게 할 필요는 없을 텐데.*
엘자: *글쎄, 네가 조합의 추적자일 가능성도 있어. 그렇지?*
낫슈: *설마, 조합이 사적인 싸움으로 멤버에게 손을 댄 자를 신용할 정도로 무르지 않은 건 잘 알고 있잖아?*
엘자: *보통 생각하면 그렇지…. 하지만 네 '재능'은 조합에서도 주목을 받았으니 말이야. 장로 중에는 네게 호의적인 멤버도 있었다고 들었어.*
낫슈: *그럼….*
엘자: *불안의 싹은 잘라버려야지.*

그렇게 말한 엘자의 양손에는 총이 들려 있었다. '슈텔른'과 '몬트'. 사연 깊은 이름의 총이다.

낫슈: *조합의 시합에서는 네게 이긴 적이 없었어. 나 정도로는 상대도 안 된다는 건 알고 있을 거야. 그래서 추적자에는 크라이브가 선택된 거야. 기사급 건너에게 이길 수 있는 건 기사급 건너뿐이니까, 틀려?*
엘자: *뭐 그렇지.*

그렇게 말하면서도 엘자는 총을 되돌릴 마음이 없는 듯 했다. 나는….

사진으로 보는 스토리SKIP

엘자와의 대결. 아무거나 골라도 되지만 LP를 소모하면 이벤트 비주얼을 볼 수 있다.


단검을 던져보지만 효과가 없다


낫슈의 모든 공격을 간단히 피하는 엘자


부적 공격조차도 부적으로 막아버린다


시대가 시대이니 만큼 총의 디자인은 구식

엘자: 또 내가 이긴 것 같군.
낫슈: 승부는 나지 않았어. 조합이었다면 이야기가 다르지만 실전에서는 최후까지 살아남은 자가 이기는 거야.
엘자: 그럼 결판을 내지…. …! 과연…비겼다고 말하고 싶은 거야?


마치 눈이 내리는 듯 한 모습

엘자와 내 주위에 반짝이며 내려오는 입자는 높은 유폭성 폭약과 발화성 입자의 혼합물이다. 약간의 화기만 있으면 순간적으로 불타올라 주위를 날려버릴 정도의 위력이 있다. 즉 엘자도 총을 쏠 수 없다는 것이었다.

엘자: 아무래도 이전같지도 않은 것 같네.
낫슈: 알았으니까 장난 그만치고 총구나 좀 치워줄래.
엘자: 장난?
낫슈: 아까 와이어를 쏘았지만 네 정도 실력이면 내 몸도 꿰뚫을 수 있었을 거야. 아니, 그쪽에 더 확실했겠지.
엘자: …뭐 그렇지. 진심이었다면 모습도 보이지 않고 끝냈겠지.
낫슈: 정말…사람이 나쁘다니까.
엘자: 하지만 네 실력이 썩었다면 틀림없이 저 세상 행이었을 거야. 실제로 그 정도로 밖에 봐 주지 않았으니까.
낫슈: …정말 성질 더럽군….

내가 잡은 토끼로 저녁을 때우고 엘자가 가지고 있던 커피로 활기를 북돋았다. 엘자는 '포효성의 조합'에서 제 1 위치에 있는 기사급 건너다. 아니…였다라고 하는 게 정확하겠지. 내가 수행을 위해 들어갔던 '포효성의 조합'. 별명 '암살과 수호의 조합'. 그 실체는 세계에서 이곳밖에 존재하지 않는 총의 비기를 전하는 길드이다. 그 조합은 매우 폐쇄적이며 어렸을 적부터 소질을 인정받아 길러진 자제 이외에는 조합원이 될 수도 없다. 그리고 조합에 전하는 총의 비기는 강력해서 할모니아 내에서도 특수한 존재로서 인정받았다. 내가 그 조합에 '종자' 견습으로서 들어가 비기의 일부를 습득할 수 있던 것은 조합의 중립성 덕분이었다.

낫슈: 어땠어? 내 토끼 스튜는? 요리 실력도 무디진 않았지?
엘자: 그렇군. 맛을 너무 진하게 내는 것도 똑같으니.
낫슈: 나는 서비스 정신이 왕성해서 말이야.
엘자: 하하하…. 그랬지. 정말 변하지 않았군.
낫슈: 그때부터 여러 가지 일들이 있었지만 나는 나니까…. 본성은 변하지 않아.
엘자: 후후후….
낫슈: ….
엘자: ….
낫슈: 저기….
엘자: 응…. 뭐지?
낫슈: 그 사건은 정말 네가 한 거야?
엘자: ….
낫슈: …아냐, 말하기 싫으면…됐어.
엘자: 어머, 웬일이지. 무슨 일이든 목을 들이밀던 네가 너답지 않게 고분고분하잖아.
낫슈: 뭐…나한테도 말하기 싫은 과거가 생겼으니까. 그걸 강제로 캐물을 정도로 바보도 아니고…약해지기도 했고. 누구나 그런 거 하나나 틈쯤은 있다는 걸 겨우 알아차린 거야….
엘자: 넌 약하지 않아.
낫슈: 설마. 나는 크리스탈 밸리를 떠나 이런 변경에 있다고. 그게 내가 약하다는 증거야….
엘자: …. 그렇군…낫슈. 전부터 생각했지만 넌 이상한 남자야. 누구에게도 말하지 않고 가슴 속에 숨긴 채로 무덤까지 가리라고 생각했지만…. 이 세상에 한 사람쯤 내 옛 이야기를 기억하는 사람을 남기고 가고 좋다는 생각이 들었어….
낫슈: 엘자….


암욕의 조직에서 피어난 우정. 이것이 비극의 시작이라 누가 예상이나 했으랴

케리, 크라이브. 그 둘은 나와는 달리 조합에서 태어나서 바깥 세상을 모르고 자란 아이들이었어. 그래서 어머니의 따뜻함과 아버지의 듬직함을 미약하나마 기억하고 있는…아니 잊을 수 없었던 내게는 그런 그들이 부러웠던 적도 있었어. 우리들 셋은 가족처럼…형제처럼…그리고 연인처럼 자라났어. 조합의 훈련이 목숨의 보증이 없을 정도라는 건 너도 잘 알고 있겠지만 '조합의 아이들'에게 주어지는 하루하루는 너희들 바깥 사람에게는 상상도 할 수 없을 정도로 가혹한 것이었어. 우리들 세명이 15살부터 성인이 될 때까지 전부 살아남은 건 조합 내에서도 희귀한 일이었어. 그리고 셋 사이에 그런 감정이 생긴 것도…. 조합에서 배울 수 있는 건 암살 기술과 각종 기술, 그리고 다른 사람을 믿지 않는 것…. 우리들과 다른 조에서는 성인식 전날 최종 시련에서 '조합의 아이들' 서로가 서로를 죽이는 일도 있다고 들었어. 모든 것을 믿지 않고 모든 것을 이용한다. 낫슈, 너도 기억해 두는 게 좋을거야. 저지…그 남자의 모습이야말로 진정한 조합의 모습. 조합이 바라는 건너의 모습이다.


그들의 우수함이 오히려 재앙을 불렀다…라고 할까

하지만 케리도, 크라이브도…. 그 아이들은 어찌할 수 없을 정도로 물러 터졌지…. 어찌할 수 없을 정도로…. 우리들은 그런 가혹한 조합 속에서도 행복한 날들을 영원히 지낼 수 있을 거라 생각했어. 물러 터진 건…나도 똑같구나. 하지만 기사급 건너 시험에서 세명 모두 견뎌 내면서부터 모든 것이 바뀌어 버렸어. 10년 동안 공석이었던 기사급 건너가 3명이 한 번에 생긴 것으로 인해 조합 장로들 사이에 동요가 일어났어. 기사급 건너는 언젠가 길드의 장이 되어 그 자리를 물러난 후에는 장로의 일원으로서 받아들여지게 되어 있었어. 하지만 긴긴 시간의 밸런스를 지켜온 그 관계에 균열이 생긴 거야. 우리들의 스승인 사우로 노사에게는 그런 의도가 없었지만 그가 세 명이나 되는 기사급 건너를 데리고 있는 걸 다른 장로들은 경계했어. 그리고 새로운 길드장으로서 케리가 선발되었지. 지금 생각하면 장로들에게 있어 케리가 가장 조종하기 편해 보였기 때문이었겠지. 그런 것도 모르고 나도 크라이브도 그를 축복해주었고 그의 명령이라면 어떤 죽음의 땅이라도 달려가겠다고 맹세했어. 하지만 이윽고 균열은 눈에 보일 정도로 커져 있었어. 우리들이 서로의 입장에 충실하려는 탓에

직접 케리와 만나는 일이 점점 줄어들 무렵, 케리는 권력과 조직에 사로잡혀 조금씩 변해갔고 내가 그걸 눈치챘을 때에 그는 이미 길드의 노리개로까지 전락해 보였어. 그리고 나의 망설임이 점점 커져갔을 때 케리가 날 어딘가로 불러냈어. 그곳은 이 세계에 유일한 '정령이 깃든 총' 슈트룸이 보관되어 있었어. 조합에서 가장 깊은 장소였지. 말없이 그 장소에 나타난 케리는 내게 슈트룸의 방아쇠를 쥐라고 했어. 내 오른손은 말할 것도 없이 무언가에 씌인 것처럼 방아쇠로 뻗어 힘을 주었어. 그리고 격자가 떨어지는 커다란 소리가 주위에 울렸지. 그 순간 케리는 슬픈 듯이 나를 바라보았어. 그리고 얼마 후 내 앞으로 한 통의 서찰이 왔어. 그것은 정식 결투 신청이었어. 길드의 장은 슈트룸에게 인정받은 자가 아니면 안돼. 장로들은 그 사실을 속이고 있었고, 길드장이면서도 슈트룸에 인정받지 못한 사실에 케리는 괴로워했는지도 몰라. 나는 케리에게서의 결투 신청을 받아들였어. 결투 전날 밤, 나는 크라이브의 방을 찾았지. 그 무렵 기사급 건너가 된 우리들은 각자 개인실이 주어져 있었으니까 둘 만이서 지내는 건 정말 오래간만이었어. 그 때처럼…셋이서 언제나 손을 내밀면 닿을 것 같은 곳에 있었던 것처럼…. 잠시동안 나는 크라이브와 위로를 주고받았어. 그리고 나는 크라이브에게 말했지. 케리를 죽인다고. 사랑하던 남자가 조직이라는 좁은 틀 안에서 점차 비뚤어지고 썩고 변해가는 것을 인정할 수 없었던 건지도 몰라. 나도 여자니까. 크라이브는 그걸 용납하지 않았어. 결투에 나가는 걸 용납하지 않았어. 그 아이는 그래도 케리를 믿고 있었으니까. 그래서 나는 거짓말을 했어. 거짓과 배신에 가득찬 그 장소에서 유일하게 정직했던 상대에게 처음으로 한 거짓말. 결투날 아침, 자고 있는 크라이브를 방에 남겨두고 나는 케리에게로 향했어. 준비는 이미 끝나있었지. 결투장은 깨끗이 청소되어 있었고 약간의 물기가 남아있었고 입회인도 모여 있었어. 나는 케리의 눈을 계속 바라보았지만 그는 시선을 계속 피했어. 입회인이 결투용 총을 조용히 내밀었어. 상자 안에 있던 것은 슈텔른, '별', 길드에서는 신뢰를 상징하는 총과 몬트, '달', 길드에서는 배신을 가리키는 총. 상자를 놓고 입회인이 간 후에도 우리들을 총 앞에서 움직이지 않았어. 그걸 집으면 길고 긴 그리운 나날들에 이별을 고해야만 했기 때문에…. 또한 내가 마음 한구석 어딘가에서 케리가 총을 뽑지 않고 결투를 취소하기를 바랬는지도 몰라. 하지만 그는 결심을 굳힌 듯이 몬트에 오른손에 집었어. 그리고 나는 슈텔른을…. 건너끼리의 결투는 순간적으로 끝나지. 길드 형식에 따른 결투 소리. 누군가의 죽음에 바쳐지는 진혼곡이 끝난 후 두발의 총성이 울려퍼졌다. 한 발은 죽음을 내리는 총탄. 또 한 발은…허위에 가득찬 공포였어. 내가 고른 슈텔른이 쏜 총탄은 정확히 케리의 가슴을 관통했지만 케리가 쏜 것은 공포였어. 입회인들 사이에서는 동요가 일어났지. 몇 명은 보고를 위해 안쪽으로 달려갔어. 그 결투는 전부 짠 거였던 거야. 그게 암살과 수호를 주관하는 조합의 얼굴이지. 그리고 케리는 그걸 거슬렀어. 케리의 바램은 권력도, 지위도 아니었어. 단지 나와 크라이브와 함께 자라난 그 뜰을 지키고 싶었을 뿐이었던거야…. 결투용 총알을 사전에 준비한 계획도 장로들이 케리에게 강제로 시킨 것이겠지. 케리에게 다가간 내게 케리는 단 한 마디만을 남겼어.

'너희들을 사랑했다.'

그것이 내가…그리고 아마 크라이브도…. 그 조합이라는 뜰에서 얻은 단 하나의 진실. 케리의 손에 들린 몬트와 슈텔른을 집어든 나는 도망쳤어. 다른 건너들이 날 쫓아오는 건 알고 있었어. 하지만 이상하게도 내가 가는 문은 전부 열려있었어. 그리고 밖으로 이어지는 문 조차도 그 때만큼은 열쇠가 걸려있지 않았지. 케리가 날 지켜준거야. 그날 아침만은 문을 열어놓도록 미리 손을 쓴 거지. 그리고 나는 그 탑을, 그 뜰에서 도망쳤어. 그게…모든 것의 진실이야.

낫슈: …그런 일이…. 그럼 너는 평생 도망다닐 셈이야?

엘자: 아니…

낫슈: 그럼…

엘자: 눈을 감으면 지금도 희미하게 고향 풍경이 떠올라. 아무 특징도 없는 촌스러운 마을. 돈 때문에 날 팔아넘긴 부모. 하지만 내가 갈 곳은 거기야. 아무것도 해내지 못한 일생이었지만 내가 사랑한 단 두 사람 중 하나가 인생의 막을 내려준다고 한다면…그것도 행복한 일이겠지.

낫슈: 너라면 이름을 바꾸고 모습을 바꾸고, 다른 사람으로서 다른 인생을 살아갈 수도 있잖아?

엘자: 그렇겠지…. 하지만 그건 내 인생이 아냐. 그런 텅빈 인생을 고르기엔 너무 오래 살았어. 그리고 케리가 지키려 했던 우리들의 그 뜰로…크라이브를 돌려보내줘야지…. 그 아이가 돌아갈 곳은 그 뜰밖에 없으니까….

낫슈: ….



그러나 이 순간에도 포기하지 않는 이들이 있다

시드: 전투 흔적임이 틀림없어…. 게다가 무언가 특별한 약품이 스며있어.

크루건: 그 사기꾼 짓이겠죠.

시드: 어이, 그걸 풀 준비를 해. 피 냄새를 듬뿍 맡게 해줘라!!!

왕국군 병사: 예, 예!!!!

크루건: 짐승의 문장의 힘을 조금이나마 볼 수 있을까요.

시드: 글쎄, 난 아직도 저건 익숙치가 않아. 싸움이란 건 저런 게 아니잖아?

크루건: 그렇죠. 명예로운 싸움이라고는 할 수 없죠.

왕국군 병사: 준비됐습니다!

시드: 일단은 그 힘을 내가 보는 게 먼저겠군. 어이!! 풀어놔!!!

왕국군 병사: 예!!

크루건: 그럼 우리도 뒤를 쫓을 준비를 하죠.

????: 시끄럽긴 했지만 결국 따라잡은 것 같군요.



이 앙복 녀석이 엘자가 말했던 저지

시드: 아, 당신도 가려고?

????: 아뇨, 전 됐습니다. 여러분들에게 기대하고 있으니까요.

시드: 그거 고맙군. 그건 그렇고 할모니아도 이해 못할 나라군. '신관장' 직속 원군을 보내오나 했더니만 밀정을 파견하질 않나, 한 술 더 떠서 그 밀정의 정보를 넘기질 않나….

????: 할모니아도 너무 커졌으니까요. 평화와 번영을 즐기면서도 그 평온에 질린 사람도 있어요. '민중파' 운운 하면서 말이죠.

크루건: 히쿠사쿠 경의 위세도 약해졌다는 겁니까?

????: 아뇨 아뇨, 할모니아의 긴 역사에는 흔히 있는 일입니다. 그러면 전 이제 좀 쉬겠습니다.

시드: 어이 크루건, 난 역시 할모니아 사람들을 이해 못하겠어.

크루건: 뭐, 그가 할모니아의 평균적인 사람이라고 할 수도 없겠죠.

시드: 흠, 그렇군. 어이!! 출발이다!! 서둘러!!!

잠이 깼다. 언제나 그렇다. 깊게 잠든 적은 요즘들어 몇 년동안 손가락으로 꼽을 정도이다.

낫슈: 엘자.

엘자: 응…귀찮게 됐군.

어두운 숲속에 짐승의 포효가 울려퍼진다. 아냐, 보통 짐승이 아냐. 지옥의 마수에게나 견줄만한 낮고 예리한 소리다(다음페이지참조).

이제 세 시간 정도만 가면 그린힐에 닿을 것이다. 거기까지 가면 일단 안심할 수 있다. 추격대도 슬슬 포기하겠지. 점차 발걸음이 가벼워졌다. 이제 슬슬 보일텐데? 하지만 그린힐을 찾아 멀리 앞을 바라보던 내 눈에 들어온 것은 별로 재회하고 싶지 않은 상대였다.

사진으로 보는 스토리SKIP

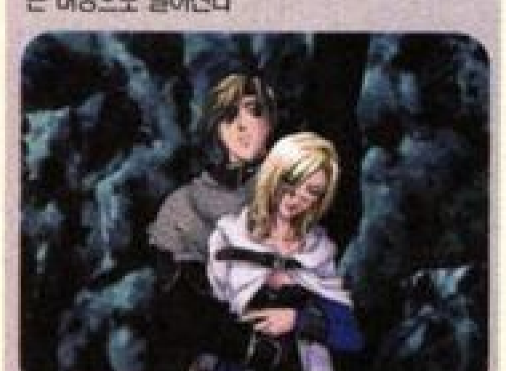
시드와 크루건이 풀어놓은 골드 울프의 습격을 받는 낫슈. 하지만 엘자의 도움으로 골드 울프를 물리치고 둘은 서로의 갈 길을 따라 헤어진다.


상처입은 낫슈를 위해 시간을 벌어주는 엘자


낫슈의 공격도 효과가 없었지만


이 일격으로


아까의 발화 물질이 폭발, 골드 울프는 끝도 없는 벼랑으로 떨어진다


~음흉한 것~


말을 타고 쫓아오면 앞질러 가기도 가능하다…라고 크루건이 그랬다

말은 탄 한 전사. 내 오른발을 벤 그 남자였다. 재빨리 원래 왔던 길을 돌아가려 뒤를 돌자 또 한 남자가 길을 막고 있었다.

크루건: *오래간만입니다. 그때는 너무 서둘렀던지라 자기소개를 하지 않았지요. 하이랜드 왕국군 제 4군단장 크루건입니다. 겨우 따라잡았군요. 호되게도 시간을 끄셨군요.*

낫슈: *너도 질기군. 그렇게 나한테 관여할 필요도 없잖아?*

크루건: *당신이 단순한 좀도둑이라면 물론 그렇습니다만 할모니아의 공작원이라면 이야기가 다르지요.*

낫슈: *하이랜드와 할모니아는 동맹국이야. 날 죽이면 외교 문제 생기는 거 아냐?*

시드: *그럴 염려는 없어.*

어느새인가 등뒤까지 다가온 전사가 검을 휘둘렀다. 즉시 몸을 움직였지만 오른발에 통증이 온 까닭에 충분한 자세를 잡을 수가 없었고 완전히 피할 수 없었던 왼팔에 새로운 상처가 났다.

시드: *변함없이 몸이 가벼운 놈이군.*

크루건: *할모니아에서 온 무관의 의뢰도 있어서 여기에 온 것이기 때문에 말입니다. 그쪽도 꽤나 사정이 복잡한 것 같은데요.*

할모니아에서 온 무관? 뭐가 어떻게 된거지? 내가 여기 잠입한 걸 아는 건 경비대장 밖에 없을텐데….

시드: *오른발, 왼팔…자 다음은 어떻게 할테냐? 사기꾼?*

낫슈: *사기꾼이라…이미 들통났다는 건가?*

시드: *그렇단 거지.*

낫슈: *그럼 시험해보지!!*

나는 오른팔의 섬광탄을 상대에게 향하면서 왼팔에 나이프를 쥐었다.

시드: *먹힐 것 같냐!!!*

오른손의 섬광탄을 쏘려는 순간 검의 일격이 섬광탄을 내리쳤다.

시드: *자 이제 어쩔거지? 잔기는 집어치우고 진심으로 덤벼라.*

낫슈: *큭….*

이 녀석 놀고 있잖아. 라군 해도 도망갈 틈을 만들기도 무리인 것 같다. 순간 등뒤에서 요동치는 검이 있다는 사실이 뇌리를 스쳤지만 그 유혹을 필사적으로 뿌리친다.

낫슈: *좋아…. 갈 때까지 가볼 셈이라면 상대해주지.*

시드: *그렇게 나와야 여기까지 온 보람이 있지.*

엘자와 금색 늑대와의 싸움으로 한 발밖에 남지 않은 화염탄을 오른손에, 왼손에는 아까의 나이프가 남아 있었고 오른팔의 스파이크, 왼팔의 앵커도 아직 남았다. 괜찮아. 할 수 있어!

크루건: *흠, 얼굴색이 바뀌었다는 건 정말로 상대할 마음이 들었다는 것이군요. 상대해 드리지요!*

낫슈: *먹어라!!!*

나는 뛰어드는 걸 알아차리고 백스텝을 하면서 오른손의 화염탄을 녀석들의 눈앞으로 던졌다.

크루건: *물의 문장이여….*

하지만 화염탄은 크루건이 불러낸 물의 문장에 의해 폭발하지 못하고 땅에 떨어졌다.

낫슈: *그렇다면….*

곧 나이프를 던졌지만 시드의 일격으로 모두 격추되었다. 하지만 거기까지도 계산해 두었다. 진짜 공격인 스파이크를 쏘려고 한 순간….

크루건: *벼락의 문장이여, 나의 적을 꿰뚫는 일격을!!!*


이 둘은 최종 보스 바로 전에 나오는 보스란 말이다

크루건의 왼손에서 전격이 뿜어져 나왔고 그 빛 속에서 시드가 무서운 기세로 파고든다. 검과 마법의 동시 공격. 검을 피하려하면 전격이 몸을 구워버릴 것이고 마법에 대비하려 하면 검이 몸을 관통할 것이다.

낫슈: *우오오오오!!!!!!*

시드: *호오….*

양 팔에 받은 충격으로 신경이 조각나 버릴 것 같았다. 왼손에 쥐고 있던 땅의 마법이 전격을, 오른손의 장갑으로 검을 막았지만 무사하다고 할 수는 없었다. 물론 빈사라고 해도 된다…. 다음 공격을 피할 자신도, 체력도 이젠 남지 않았다….

시드: *하지만 이 정도인가. 좀 더 대단한 상대라고 생각했더니.*

크루건: *일부러 할모니아의 무관이 정보를 가지고 올 정도의 상대…라고 생각했는데 말이죠.*

시드: *너, 혹시 남에게 원수진 거 있나? 뭐라 그랬지? 그 녀석?*

크루건: *아마 저지라고 했죠…. 조용한 남자였지만 당신 이야기만 나오면 상당한 집념을 보였는데 말입니다. 아는 사람입니까?*

낫슈: *뭐…뭐라고…지금…뭐라 그랬어?*

시드: *이상한 놈일세. 할모니아에서 온 저지라는 남자의 정보라고 했다. 자, 떠들기도 지쳤다. 간다!!*

밀려드는 시드의 검을 교차시킨 양팔의 장갑으로 막아냈다.

낫슈: *저…지…말도 안돼….*

시드: *젠장! 무지 두꺼운 장갑이군. 하지만 다음이 최후다. 간다 크루건.*

온다…. 다시 한번 마법과 검의 동시 공격이 들어온다면 내 목숨은 없다. 그리고…저지…. 시드와의 거리가 한 순간에 줄어든다. 무서운 기세다. 그 뒤에는 크루건의 문장이 빛나고 있다. 하지만 내 마음은 침착했다. 무심…아니 그런 게 아니고, 감정이 너무 많이 뒤섞여서 아무 것도 느낄 수 없다…. 자기가 맹세한 금기를 깬다…. 하지만…그렇게 해서라도 살아남아야 했다…. 저지라고 하는 것이…그 남자라면…. 등의 검의 유혹의 나를 움직였다. 양손이 무의식적

PlayStation

으로 움직여 잠금쇠를 푼다. 오른손에 슈발츠, 왼손에 바이스. 그 도신이 천천히 봉인을 빠져 나왔다.

시드: *끝이다!!!*
낫슈: *슈발츠!!!*


패키지에는 주무기처럼 들려있더만…

시드: *뭐야!!!*
낫슈: *바이스!!*


마법을 베어내는 검. 마치 레이저를 베어내기 아는 것과 같은 격 아닌가

크루건: *전격구를 튕겨내?*
시드: *갑자기…무슨….*
낫슈: *이 검을 휘두를 바에야…죽는 게 낫다고 생각했다…. 이 검을 두 번 다시 휘두르지 않겠다고 맹세했다. 하지만 이 걸 버릴 수 없었던 것은…내가 약하기 때문인지도 몰라.*


뭔가 이해할 수 없는 전개. 2장이 나올 것을 계산한 배경 스토리다

낫슈: *리트키에의 이름을 걸고, 쌍사검 그로서 프루스의 이름을 걸고!!!*

양손의 검을 휘두른다. 옛날의 기술들이 되살아난다. 그리고 봉인한 많은 기억들도….

시드: *빌어먹을!! 뭐야…이건!!!*
크루건: *조심해!! 휘두르기만 하는 무기가 아니다!!!*
시드: *나도 알아!!*

오른손의 슈발츠를 커다란 모션으로 휘둘렀지만 이건 간단히 회피당했다. 하지만 이것은 페인트. 왼손의 바이스로 찌른다. 검은 쌍수검이라는 이름 그대로 기세 좋게 뻗어 시드를 덮쳤지만 직전에 방어당한다. 과연….

시드: *제길!! 방금 건 위험했어!! 검을 쓸 수 있으면 처음부터 좀 써!*

시드의 반격을 늘어난 바이스로 튕겨냈지만 크루건이 사각에서 검을 들이밀었다. 검이 목에 닿기 직전 오른손의 슈발츠로 별 어려움 없이 검을 튕겨냈다.

크루건: *이 기술까지…막힐 줄은.*
시드: *하하하하! 오랜만에 실력있는 적과 만났다!! 즐겁군!!*

손목을 비틀자 슈발츠와 바이스는 다시 검 모양으로 돌아왔다. 이번에 내 차례다. 땅을 차고 두 사람 사이로 뛰어들어 각각 동시에 검을 휘둘렀다. 크루건은 검을 피했지만 시드는 검으로 슈발츠를 막았다. 그 순간 슈발츠는 다시 채찍 모양으로 바뀌어 상대의 검을 휘감으면서 덤벼들었다.

시드: *우아악!!*

시드는 검을 놓고 슈발츠의 날 끝을 피했다. 하지만 감촉은 전해졌다.

크루건: *시드!!!*
시드: *아아…괜찮아. 약간 가슴을 스친 것 뿐…쿠헉!!*

일어서려는 시드는 다시 무릎을 꿇었다. 슈발츠의 날에는 맹독이 묻어있다.

낫슈: *미안하군!!!*

검을 다시 휘두르려 한 순간, 나는 땅에 무릎을 꿇고 말았다. 다리를 보니 왼발에 비가 흥건히 배어있었다. 시드는 피하지 않고 검을 막았을 뿐만 아니라 슈발츠를 막으면서 왼손의 대거로 내 발을 벤 것이었다. 제길!! 여기까지인가!!! 독이 퍼지면 목숨은 없겠지만 아직 또 한 사람이 남아있었다. 양 다리를 쓸 수 없는 내가 이길 수 있는 상대가 아니다. 예상대로 크루건이 다가왔다. 나는 양손에



힘을 주고 상반신 만으로 검을 휘두르려 했지만 재빨리 다가온 검이 나의 검을 튕겨내고 그대로 목에 검을 대었다.

크루건: *정말 시드도 위험한 짓을 하는군. 정체도 모르는 상대에게 이판사판으로 덤벼들다니.*
낫슈: *큭…대신에 날 죽일 셈인가?*
크루건: *그것도 좋습니다만 당신은 해독제를 가지고 있겠죠. 그걸 넘기시죠. 그렇게 하면 목숨은 살려드리죠. 절 못 믿으시겠습니까?*
낫슈: *코트 안쪽 주머니…오른편의 녹색병이다.*
크루건: *이거군요….*
낫슈: *넌…날 믿나? 그게 해독제일 거라는 보증은 없어….*
크루건: *그러면 당신을 베면 그만입니다. 당신이 그런 것도 예상하지 못할 사람은 아니겠죠.*

크루건은 해독제를 집자 나를 내버려두고 시드에게 다가가 약을 먹였다. 효과는 곧 나타나지는 않는다. 아직 의식을 잃고 녹초가 된 시드를 끌어안고 크루건은 말에 탔다.

크루건: *승부는 비겼군요.*
낫슈: *승부…라…. 난 목숨을 건 승부는…싫어….*
크루건: *그럼 응급처치를 마치면 빨리 이 땅을 뜨시지요. 그린힐도 곧 전장이 될테니.*
낫슈: *충고…고맙지만 난 아직 임무가 있어서 말이야.*
크루건: *그러십니까. 그럼.*

그렇게 말하고 그들은 떠났다. 어떻게든…다시 어떻게든 살아남았다…. 그 기쁨이 내 몸을 사로잡았다….

낫슈: *후우….*

땅에 大자로 누워 나는 하늘을 바라보았다. 구름은 내 목적지 따위는 상관없이 느긋하게 흘러가고 있었다.



Fin



에피소드 4 싸움의 끝과 시작(戦いの終わりと始まり) episode



청결한 침대 위에서 눈을 떴다. 기분 좋은 태양 빛이 든다. 잠시 그것을 만끽한 후 몸을 일으켜 주위를 둘러보았다. 소박하지만 정리된 방. 계단 아래에서 사람들이 와글거리는 소리가 들린다. 여긴? 침대에서 일어나 바닥에 발을 대었다. 오른발에는 정성스레 붕대가 감겨져 있었다. 몸을 천천히 움직여본다. 근육의 통증이 자고 있던 시간의 길이를 가르쳐 주었다. 다시 허리를 낮추어 발목에서부터 천천히 맛사지를 시작했다. 근육을 다시 활성화 시켜야한다. 언젠가 이렇게 된 사정도 알게 되겠지.

????: 앗, 정신이 들었군요. 다행이에요.


오리지널 캐릭터 유리(왠지 키야 아사미야의 캐릭터 같은 느낌이--)

나는 오른팔의 맛사지를 멈추고, 들어온 소녀를 돌아보고 미소를 보냈다.

낫슈: 걱정해줘서 고마워. 이건 네가 해준 거야?

소녀: 아, 아녜요 아녜요. 테레즈 씨가 부탁하셔서 한 거니까. 하지만 정말 다행이에요. 죽기라도 하면 또 여러가지로 큰일이니까.

낫슈: ….

소녀: 정말 다행이에요. 학원 뒤쪽 숲에 쓰러져 있던 걸 학생이 발견했다니까요. 감사하세요.

낫슈: 그래…그렇군

소녀: 아, 그리고 여관비 잊지 마세요. 3일치에요. 목숨을 구했으니 싼 편이죠.

낫슈: …그렇군. 지갑을 도둑맞고 쫓겨나는 것 보단 낫나….

소녀: 그럼 준비되면 내려와요. 3일치 식사를 만들어 줄게요.

낫슈: 계란은 완숙으로 부탁해. 베이컨은 바삭하게 구워주고.

소녀: 계란은 괜찮은데 베이컨이 남은 게 있었나? 다른 주문은?

낫슈: 네 이름은?

유리: 유리예요. 그럼 또 봐요.

그렇게 말하고 소녀는 방을 나갔다. 어쨌든 확실히 안 것은 쓰러져 있던 것을 구조받아서 여관 2층으로 옮겨졌다는 것. 그리고 소녀의 이름이 유리이고, 유감스럽게도 그녀가 자신의 뜻으로 도운 것이 아니라는 것 정도다. 뭐 충분한 정보일까나. 그리고 테레즈라고 했지. 테레즈라면…그린힐 시장 딸 이름이잖아. 어쨌든 목적지에는 도착한 것 같다. 나는 몸에 충분히 맛사지를 하고 안심하고 거리를 걸어다닐 수 있는 상태라는 걸 확인하고 가볍게 장비를 마친 후 계단을 내려갔다.

유리: 아, 내려왔군요. 금방 올 거라고 생각하고 차려서 조금 식었어요. 왜 그래요? 식욕 없어요?

낫슈: 아냐, 아냐. 그걸 배에 우겨넣고 싶어서 못 견디겠는 걸.

유리: 후후, 이상한 사람이야~~. 뭐 요즘같은 시대에 길가에 쓰러져 있던 사람이니까요.

3일치라고 하기에는 식사가 약간 부족했다. 게다가 주위를 둘러보니 다른 테이블도 비슷했다. 빵에다가 묽은 수프, 계란 요리. 도시동맹 잠입 직전에 얻은 정보로는 요 몇년 사이 그린힐이 흉작이라고는 했지만 상황은 상상보다 더 심각한 듯 하다.

유리: 어때요? 배는 불러요?

유리가 가까이 와서 말을 건 후 다소 목소리를 낮추어 말했다.

유리: 좀 많이 차린 거예요. 3일치니까요. 하지만 다른 손님들한테는 비밀이에요.

낫슈: 식량부족인가…흉작이 계속되었다고 들었지만….

유리: 그것도 있는데요. 그렇구나…손님…에또….

낫슈: 낫슈라고 해.

유리: 낫슈라구요. 응, 됐어요. 나중에 장부에 사인 부탁해요. 에또…무슨 이야기 했었죠?

낫슈: 식량부족이….

유리: 아 맞다맞다. 흉작도 있는데요. 뮤즈하고 하이랜드하고 전쟁이 났었잖아요. 그때 상당히 무리해서 뮤즈에 식량 지원을 한 것 같아요. 그린힐에는 정규 병사가 없고 시민 의용군 뿐이니까 그정도 밖에 도울 수가 없다면서…. 테레즈씨의 결단이었지만 그렇게 빨리 뮤즈가 질 줄은 몰랐죠….

낫슈: 테레즈? 테레즈면 시장 딸 아냐?

유리: 예 맞아요. 알렉 시장님이 병 때문에 쓰러지셔서 지금은 시장 대행으로 일을 하고 계세요. 쓰러져 있던 낫슈씨를 여기까지 옮긴 다음에 내게 와서 여관비를 대신 내준게 테레즈씨에요.

낫슈: 여관비를 대신 안 내줬으면 난 어떻게 되는데?

유리: 후후, 글쎄요, 어떻게 됐을까요?

그렇게 말하고 유리는 다른 손님의 주문을 받으러 갔다. 나는 식사 후 커피를 마시면서 앞으로 어떻게 할 지를 생각했다. '짐승의 문장'에 관한 보고서는 이미 보냈지만 원래 목적이었던 '진정한 문장'의 진위에 대해서는 단서가 전혀 없는 상태였다. 예정 임무 기간도 지났고 조사 불능이라는 이유를 달고 귀환해도 상관없었다. 어찌되었든 하이랜드에 쫓기고 있는데다가 안전을 생각하면 이대로 마틸다 기사단령을 통하여 글래스랜드로 들어가 변경 수비대 본부가 있는 카레리아로 돌아가는 것이 베스트일 것이다. 하지만 하이랜드 왕국과 도시동맹의 싸움의 결말을 보고 싶은 생각도 컸다. 열은 커피를 마신 후 일단은 생명의 은인에 해당하는 듯한 그린힐시장 대행 테레즈 와이즈멜을 만나러 가기로 했다. 옷을 차려입고 장부에 사인을 한 후 3일분 여관값을 내고 겨우 유리에게서 해방되어 테레즈가 있다는 뉴리프 학원 앞까지 왔다. 그린힐시는 원래 학원 도시로 독립했기 때문에 시장이 뉴리프 학원 학장도 겸임하는 것이 관습이라 들었다. 문을 지나서 접수처는 어디에 있을까 찾고 있으려니 앞에서 두 명의 학생이 오고 있었다.

니나: 그러니까 내말은 그 무뚝뚝한게 좋다는 거라니까!!

여학생: 글쎄…잘 모르겠는데.

니나: 정말 멋졌어. 뭐랄까, 다른 나라의 왕자님이란 느낌이랄까.

여학생: 니나, 또 그런 이야기 하고 있어.

낫슈: 실례 좀 할게. 접수처가 어디 있는지 가르쳐 주겠니?

니나: 요전에는 도시락도 가져다 줬다니까. 후후후, 먹었을까나.

낫슈: 저, 저…접수처를….

니나: 맞아맞아. 도시락통 가지러 가야지.

낫슈: 접수처는….

니나: 뭐예요! 시끄럽잖아요!

낫슈: 미, 미안….

니나: ??????

낫슈: 미안한데, 접수처를….

여학생: 에또, 접수처라면….


이 아이는 멋지다 싶은 남자는 다 건드려보는 습성이 있다

니나: 어머! 당신!! 그린힐 사람 아니죠!! 접수처? 맡겨둬요!! 이쪽이에요!! 이쪽! 자자!! 빨리빨리!!!

낫슈: 자, 잠깐….

여학생: …니나, 또 시작했다….

니나: 응, 이름은 낫슈군요. 저기요, 이

금발 진짜예요? 가발 아니죠?

낫슈: *당겨볼래?*

니나: *엣, 정말?*

낫슈: *으아, 그만둬!!*

에밀리아: *조용히 하세요. 니나, 또 당신입니까.*

니나: *앗, 에밀리아 선생님, 죄송해요. 낫슈씨가 접수처가 어디냐고 물으셔서.*

에밀리아: *어머, 당신 분명히…*

낫슈: *에또…그러니까…*

에밀리아: *길가에 쓰러졌던 사람이군요. 이제 괜찮으세요?*

낫슈: *예, 어찌어찌. 그래서 테레즈씨에게 인사라도 할까해서 여기까지 왔습니다만 만날 수 있을까요?*

에밀리아: *예, 괜찮아요. 바쁘시니까 예정을 물어보도록 할게요. 괜찮죠? 연락은 지금 있는 '일엽정'에 하면 되죠?*

낫슈: *예, 당분간은 그 여관에서 머물 생각입니다.*

에밀리아: *호—ㅁ, 옮길 때는 흙투성이였는데 씻고 나니까 꽤 멋지잖아요. 언제 한 번 식사라도 같이 하시죠.*

낫슈: *?*

니나: *아앗——!! 낫슈씨는 제가 먼저 발견했단 말이예요!! 반칙이예요!!*

낫슈: *…*

에밀리아: *…꼬마…*

니나: *??????*

에밀리아: *아니, 아무 것도 아녜요. 어머, 그러고보니 테레즈님은 오늘 하이랜드군 캠프에 교섭을 하러 가셨을 텐데요. 곧 돌아오실 테니까 도시 정문으로 가면 될 수 있을지도 몰라요.*

낫슈: *인사 한 마디는 할 수 있을지 모르지. 가 보죠.*

니나: *아, 잠깐만 기다려요. 낫슈씨—. 제가 안내를…*

니나라는 여학생을 어떻게 뿌리치고 도시 정문까지 왔다. 테레즈가 하이랜드 군과의 교섭에 나갔다는 건 이미 이 그린힐까지 하이랜드의 손길이 뻗쳤다는 말이 된다. 이렇게 되면 탈출을 하던, 조사를 하던 조금 시간이 걸리게 될 터이다. 도시 정문에는 시민과 병사들이 모여있었다. 모두들 한결같이 바깥을 보고 있다. 테레즈의 무사 귀환을 바라는 것일 터이다. 그때 사람들사이에 소란이 일었다. 문이 천천히 열리고 그에 맞추어 사람들 사이에 길이 생겼다. 몇 명의 왕국 병사와 그 대장인 듯한 남자, 그리고 그 앞을 천천히 걷고 있는 금발의 여성이 테레즈겠지. 그 옆에는 이국적인 의상을 입은 검사가 붙어 있었다. 그 집단이 문 앞까지 오자 테레즈와 검사를 뒤를 돌아본다. 나는 가능한 얼굴을 확인하러 인파에 부대꼈다.

라우드: *그러면 잘 검토해 보십시오. 나쁘지 않은 조건이라고 생각합니다.*

테레즈: *! 무조건 항복과 무제한 물자 제공이 나쁘지 않은 조건입니까? 그러면 시민들의 생활은 어찌되지요?*

라우드: *그쪽이야 어떻게든 되겠지요. 당신도 상황에 따라서는 루루노이에에 귀족계급으로 받아들여 질 수 있습니다.*

테레즈: *그린힐시장의 자리는 그런 감언이설로 더럽혀질 정도로 가벼운 것이 아닙니다. 그러면 실례하죠.*

라우드: *허허, 꽤 위세가 등등하시군요. 하지만 정설 1만 5천으로 이루어진 우리 제 4군에 대하여 그린힐의 수비는 7천. 그것도 민병이라고 들었습니다만 지켜낼 수 있을까요?*

테레즈: *큭!*

신: *라우드 경, 슬슬 돌아가시지 않겠습니까? 하이랜드와 그린힐은 휴전중이라고는 해도 전쟁상태이며 이곳은 이미 그린힐의 영토. 그리고 제 검은 당신의 목줄기까지 순간적으로 닿을 수 있는 거리.*

라우드: *…흐, 흥! 그러면 실례한다. 교섭을 위한 휴전은 내일 새벽까지. 잘 생각해보시죠.*

테레즈: *…*

신: *아가씨.*

테레즈: *괜찮아요. 신, 돌아갑시다.*

인파가 일제히 움직이기 시작했다. 나도 어떻게든 앞으로 나서려 했지만 아쉽게도 그것은 이루어지지 못했다. 문 앞에서 적 대장과 테레즈가 무언가 이야기를 한 것 같은데…. 어떻게 할까….

(포기하고 돌아간다)

이대로 멍하니 있어도 소용없었다. 일단 숙소로 돌아가자.

후우…어찌어찌 인파를 뚫고 여관으로 돌아올 수 있었다. 아무래도 시민들 사이에서 테레즈의 인기는 절대적인 것 같았다. 단순한 아가씨인 듯하지는 않다. 주점 의자에 기대어 주문한 레몬차를 기다렸다. 조금 시간을 두고 사람들이 좀 적어지면 다시 한 번 면회를 요청하러 갔다오자. 나는 천천히 눈을 감았다…. 그럼 이제부터 어떻게 할 것인가? 명령이었던 '진정한 문장'의 조사는 전혀 진척될 기미가 없다. 이미 예정 임무 기간은 지났고 그 이외의 정보도 충분히 있기 때문에 변명은 충분히 된다. 결국 나는 특무원이라는 일을 별로 좋아하지 않는 것일지도 모른다. 크리스탈 밸리에 돌아갈 수 없게된 내게는 변경수비대 밖에 할 수 있는 일이 없었을 뿐이다. 특무원이 되고 나서 3년. 많은 곳을 돌아다녔다. 처음에는 자신이 죽음을 원하고 있다고 생각했지만 그렇지도 않았다는 걸 알았다. 가능하면 크리스탈 밸리에 돌아가고 싶다. 돌아가서, 그리고 그 녀석을 만나….

????: *여기 앉아도 될까요?*



드디어 눈앞에 첫 등장한 저지. 피득피득 지나갔던 회상에서 나왔던 그 남자다

깜짝 놀라 눈을 떴다. 그 목소리의 주인, 내 눈앞에 앉아있던 사람은….

저지: *그렇게 놀랄 것도 없잖습니까. 오랜만이군요, 낫슈 라트키에.*

낫슈: *저, 저지…인가…?*

저지: *어차피 이 머리카락도, 눈동자도, 이름조차도 당신들은 거짓으로 꾸민 나밖에 모를 테지만 옛날처럼 불러도 상관없습니다.*

낫슈: *…*

저지: *그 두 명의 장군에게서 이야기는 대충 들었다고 생각합니다만 그렇게 의외였습니까?*

낫슈: *어, 어째서…네가…*

기분 나쁜 웃음을 흘리며 앉아있는 남자, 저지. 어째서 네가 여기있지? 너는 분명 내손으로….

저지: *슈발츠에 첨해진 독, '조디악 타워' 말이군요. 해독약이 조금만 늦었다면…말입니다만 조합에는 암살에 기나긴 역사가 있었으니, 그것도 지식의 하나에 지나지 않지요. 효과가 화려한지라 좋아하지는 않습니다만.*

낫슈: *끝장을 내지 않았기 때문이라는 거군.*

저지: *예, 그런 곳에서 그런 화려한 방식으로는 대소동이 일어나는 것이 당연하지요. 감정에 놀아난 유치한 방법입니다. 단…그때의 상처는 나았어도 원한은 잊지 않았어요. 패배라는 치욕은 잊을 수 없는 것입니다.*

낫슈: *그럼 한번 더 여기서…*

저지: *그건 안 되지요.*



왜 이 녀석 총은 연대적일까?

저지의 손에는 손바닥에 들어갈 듯한 사이즈의 총이 들려있었다.

저지: *기사급 건너는 안된다고 해도 종자급 건너의 총구에서 도망가기도 쉽지는 않을 텐데요.*

낫슈: *해보지 않으면 모르지.*

그로서 프루스가 떨린다. 할 수 없다…건너가 상대라면 다시 한 번 이 녀석에게 의지해야만 한다. ….

저지: *그럴까요?*



가지고 놀림당하고 있다. 게임 전체적으로 그다지 주인공다운 면모는…

저지가 턱으로 주위를 가리킨다. 젠장!! 내 신경도 둔해진 것일까? 이런

곳에서 옛날 생각이나 하고 있을 때가 아니었다. 점내 여기저기에 저지의 부하라고 생각되는 건너들이 손님을 가장하고 들어와 있었다. 검에 손을 댄 순간 벌집, 아니 피한다고 쳐도 관계없는 사람들이 말려들 것은 틀림없는 일이다.

저지: 알겠습니까? 낫슈.
낫슈: 꽤 용의주도하군. 왜 이런 데까지 온 거지? 원수 하나 갚는데 너무 손을 많이 쓴다고 생각하는데?
저지: 저로서는 자제를 하고 조합 고문사에게 맡기고 싶습니다만 상황이 그렇지가 못해서.
낫슈: 무슨 말이냐?
저지: 당신이 자리를 비운 동안 크리스탈 밸리에서는 상당한 시간이 흘러서 말이죠.
낫슈: 그래서? 하이랜드의 장군을 끌어들인 것도 네 짓이잖아.
저지: 저는 정보를 제공했을 뿐입니다. 단지 결과는 바라고 있던 것과 달랐지만. 어떻게 하든 직접 손을 댈 수 없는 것이 답답할 뿐입니다만 당신은 죽어줘야겠습니다. '임무 중 사고'라는 걸로 말이죠. 그럼 전 이만.
낫슈: 기다려!
저지: 뭔가 할말이라도?
낫슈: 어째서 일부러 그런 말을 하러?
저지: 뻔하잖아요. 당신에게 알리러 온 겁니다. '당신'은 '나'한테 죽는 다는 것을 말이죠. 내게도 자존심이 있습니다.

그렇게 말하고 조용히 저지가 물러갔다. 부하 건너들도 방심하지 않고 주위를 살피면서 한 명씩 밖으로 빠져나갔다. 남겨진 나는…혼자서 지금 일어난 것이 현실인지 의심하고 있었다…. 나는 잠시 망연자실했다. 저지가 살아있다. 그리고 녀석이 내 목숨을 노리고 있다. 저 정도로 숫자가 많으면 포위를 뚫고 도망치는 것도 쉽지는 않을 것이다…. 하지만…어떻게….

민병: 어이, 이 녀석이 그 녀석이지!!
유리: 에? 응, 그렇긴 한데….

뭔가 또 시끄러워졌다. 나는 신경질을 내면서 되어가는 꼴을 바라보았다. 민병이 몇 명 내게 왔다.

민병: 네가 낫슈냐? 뮤즈에서 온 낫슈냐?
낫슈: 아아, 그래, 두 번 말 안해도 들린다.
민병: 어이, 역시 맞잖아! 모두들 빨리 해!!
낫슈: 뭐야?
민병: 같이 테레즈님께 가자. 이봐! 일어나!!

남자가 내 팔을 잡고 억지로 일으켜 세우려 했기 때문에 나는 역으로 남자의 손을 잡고 가볍게 비틀어 주었다.

민병: 우와!!! 아파!!!!
낫슈: 테레즈에게 간다면 기쁘게 간다. 나도 슬슬 가려고 했으니까. 그러니까 난폭하게 굴지마.
민병: 알았어 알았어!! 손을…좀 놔줘….
낫슈: 옛다.



민병: 우와아아아!!!

남자는 밸런스를 잃고 큰 소리를 내면서 바닥에 쓰러졌다.

낫슈: 자 갈까. 테레즈에게 안내해 줄거지?
민병: 아…아. 따라와!!

민병들에게 둘러싸여 여관을 나가 테레즈에게 향했다. 도중에 민병들의 장비를 관찰한다. 갑옷은 뮤즈 병사와 같은 것이지만 여기저기 수리의 흔적이 있다. 부품이 부족한 것인지 뻥 뚫린 곳도 보인다. 이래서는 몇번만 싸우면 조각나 버릴 가능성이 높다. 무기 쪽은 장비부터 엉망진창. 휘두르면 아군도 때릴 듯한 장검을 가지고 있는 녀석부터 나이프 수준의 단검을 지닌 녀석도 있다. 정식 군사훈련도 받지 않았을 터이다. 마치 초보 집합 수준이다. 이래서는 정설들이 모인 왕국군을 상대로 잠시도 버티지 못하겠지.

민병: 자 여기다! 들어가!
낫슈: 알았어. 알았으니까 서두르지 마.

도착한 곳은 아까 왔던 학원의 어떤 방이었다. 아무래도 학장실 같다. 문을 열자 안에는 테레즈와 이국의 검사, 그리고 에밀리아가 있었다.

테레즈: 무슨 일이죠. 그쪽 분은…그때 쓰러져 있던….
민병: 예. 예! 테레즈님, 왕국군이 찾고 있는 낫슈라는 남자를 잡아왔습니다!! 자!! 와라!!
낫슈: 아, 알았다니까. 잡아 끌지마….
민병: 이 남자가 그 낫슈입니다!
테레즈: 무슨 말을 하고 있습니까! 누가 그런 명령을 내렸죠!
민병: 에…. 하지만 왕국군에서 건 조건에 뮤즈에서 도망친 낫슈라는 이름의 남자를 넘기는 것이 있다고 들었습니다만….
테레즈: 후우…사람 입에 자물쇠를 채울 수도 없고…. 왕국군의 조건은 결코 받아들이지 않습니다.
민병: 그, 그래도…교섭 재료로는…. 이 녀석을 넘기면 시간 벌기 정도는….
테레즈: 왕국군에 쫓기고 있다면 넘길 경우 목숨은 없겠지요. 사람의 목숨을 교섭 도구로 쓸 생각은 없습니다. 물러가세요.
민병: 하지만….
테레즈: 물러가세요.
민병: 예, 예!!

민병들이 마지못해 나가자 테레즈가 다가왔다.

테레즈: 병사들이 무례를 범해 죄송합니다. 몸은 이제 괜찮으세요?
낫슈: 예, 예…뭐…. 그리고 어차피 인사를 드리러 왔으니까요. 쓰러져 있던 걸 주워주셔서 감사합니다.
테레즈: 아닙니다. 인사는 됐습니다. 상처입은 여행객을 도우는 건 당연한 일입니다.
에밀리아: 테레즈님….
테레즈: 예, 에밀리아, 알고 있어요. 죄송합니다 낫슈씨. 지금 이야기 중이라서….
낫슈: 왕국군과의 전쟁말입니까?
테레즈: 예. 내일 아침에는 일시적인 휴전시간이 지나고 본격적인 전쟁이 되겠지요. 당신도 빨리 여길 나가는 게 좋습니다.
낫슈: 상황이 좋지 않은 것 같군요.
테레즈: 이미 왕국군은 그린힐을 포위하고 있습니다. 그렇군요…. 도망치려고 해도….

대충 상황이 보였다. 저지가 무얼 꾸미는 지는 모르지만 내게 직접 손을 대지 않고 '임무중 사고'라는 것으로 처리하는 것. 이전에 하이랜드 장군들에게 쫓길 때에도 저지가 관여하고 있었다. 그리고 그린힐은 이미 왕국군에 의해 포위되어 있다. 이대로 그린힐이 왕국군을 점거하면 왕국이 쫓고 있는 나는 색출되어 처형되겠지. 뭐 그린힐이 왕국군의 손에 떨어진 시점에서 저지의 부하들이 틈을 보아 날 죽이러 올 가능성도 높다. 결국 내 운명은 이 그린힐처럼 풍전등화에 처해 있는지도 모른다. 길은 두 가지가 있다…. 그린힐에 힘을 빌려주고 그들이 왕국군의 포위를 뚫기를 기대하던가, 그렇지 않으면 왕국군과 건너들의 포위를 자력으로 뚫고 도망치던가…. 그럼 어떻게 할 것인가….

(힘을 빌려준다)

PlayStation

사진으로 보는 스토리SKIP

결국 그린힐 호위 작전에 가담하기로 한 낫슈. 낫슈는 테레즈의 연설의 도움으로 그린힐 주민들을 설득하고 슈트, 에밀리아, 코넬, 진 너나 등의 인물들과 숨겨진 조력자들의 도움으로 무사히 그린힐을 지켜 내는 데에 성공한다.


주민들을 설득하는 낫슈


불만이 있는 병사들에게 실력행사 퍼포먼스




칸, 스탈리온, 게오르그가 지나가던 길에 그린힐을 돕는다




낫슈의 부족한 마력에 힘을 보태주는 진


왕국군 본진 급습에 나서지만


죠우이의 증원에 밀려 결국 후퇴하게 된다

하지만 죠우이는 그린힐의 식량을 떨어뜨려 재결시키기 위해 포로로 잡은 뮤즈의 병사들을 그린힐로 투항시키고 테레즈는 함정인 줄 알면서도 그들을 받아들이고 만다. 식량은 순식간에 떨어지고 그린힐은 내분으로. 그리고 뮤즈 병사들이 어린이를 인질로 테레즈를 인질로 잡아 왕국군에 팔아넘길 계획을 짜고 테레즈를 사로잡고 만다. 결국 왕국군이 다시 쳐들어와 그린힐은 하이랜드에 넘어갔지만 신과 낫슈는 테레즈 만을 구출하여 그린힐을 빠져나간다.


아무 것도 모르고 좋아하는 민중들…


이 여성의 정체는?


아이들을 구하고 대신 인질이 되는 테레즈


신과 함께 테레즈를 구출하는 낫슈, 그리고…

엔딩

신: 오두막까지 조금만 더 가면 된다.
낫슈: 그래? 여기까지 왔으니 일단 안심이군.

그렇게 대답한 순간 나는 뒤를 쫓아오는 사람의 기척을 느끼고 발을 멈추었다.

테레즈: 왜 그러세요?
낫슈: 아냐, 아무 것도. 먼저 가. 어쩌면 여기서 이별일지도 몰라. 테레즈를 잘 부탁해.
신: 물론이다.
테레즈: 이별이라니….
낫슈: 당신이 해야할 일이 있듯이 내게도 내가 해야할 일이 있어. 그걸 알아낸 거지…아니, 배웠어. 고마워 테레즈.
테레즈: 아녜요. 그런….
낫슈: 자 빨리.
테레즈: 낫슈씨…조심하세요.
신: 무사하길 빈다.

테레즈와 신이 숲 속으로 사라졌다. 하지만 추적자는 그들을 쫓지 않았다. 그 이유는 알고 있었다.

낫슈: 이제 됐잖아. 모습을 드러내라 저지.
저지: 예…당신 말대로 접니다. 낫슈. 대활극이었군요.
낫슈: 그걸 가만히 지켜보다니 너 답지 않구나 저지.
저지: 물론 그 정도로 혼란스러웠으니까 틈을 봐서 당신을 해치우는 건 간단했습니다.
낫슈: 그런데 왜 하지 않았지? 인정을 베푼 거야?
저지: 하나만 질문하죠.
낫슈: 거드름 피우지 마.
저지: 글쎄요. 그런가요. 낫슈. 당신의 사명은 '진정한 문장'의 정보를 얻는 것일 터이다. 그러나 당신은 관계없는 그린힐을 도왔다. 도중에 도망갈 수도 있었다. 하지만 당신은 남았다. 왜죠?
낫슈: 글쎄.
저지: 대답해 낫슈.
낫슈: 네게 말해도 이해 못할 걸. 내 마음에는 '정'이라는 게 살고 있다.
저지: 과연…그때처럼 감정에 따라 행동했다는 거군.
낫슈: 한때는 그랬지. 그리고 그걸 부끄러워 하여 나는 크리스탈 밸리를 떠났다. 하지만 그것이 틀리지 않았다고, 틀리지 않았다고 지금 확신했어!
저지: 흠, 변하지 않았군 낫슈. 그런 너라면 내가 아무리 협박해도 위축되지 않겠지. 안녕, 낫슈. 네가 크리스탈 밸리로 돌아오는 날을 기다리겠다.


갑자기 태도를 바꾸어 물러가는 저지

저지는 그 말을 남기고 사라졌다. 나는 변하지 않았다고? 그렇게 반복해서 내 자신에게 물었지만 대답은 나오지 않았다.


낫슈의 여행은 계속된다

대사 분기표

1장 분기

피는 안 빤다고 약속했잖아!!(血は吸わないって約束だろう!!): 통상 진행※
그만 둬! 이 요괴할매!!(やめろ!!この妖怪オババ!!): LP+1
⬇
조용히 하고 있으면 귀여운 구석도 있는데…(静かにしてりゃ可愛げもあるのに): 통상 진행※
이봐! 사람 위에서 졸지마! 할매!(こら!人の上で寝るな!オババっ!): LP+1
⬇
그거 알 것 같은데(そいつはアテになりそうだ): 통상 진행※
나이는 먹을대로 먹어서 무슨 소녀야(いいトシして, なにが'乙女'だ): LP+1
⬇
부탁해(たのむよ): 통상 진행※
두 번 왔다갔다 해야 되니까 같이 갈게(二度手間になるから, 一緒に行くよ): 통상 진행
네 방 열쇠도 같이…(きみの部屋のカギと一緒に…): LP+1
⬇
욕조를 완전히 뒤집는다(バスタブをひっくり返す)
➡ 부탁해! 평생 소원이야!(たのむ!! 一生のお願いだ!!): 통상 진행
➡ 빨리 해! 요괴 할매!(さっさとやれ!! 妖怪オババ!!): LP+1
거울을 이동시킨다(鏡を移動させる): 통상 진행※
상대의 움직임을 본다(相手の出方を見る): 통상 진행
⬇
여긴 일단 도망치자(ここは一旦, 逃げた方がいい): LP 4소요
➡ 방심은 못해(油断は出きない): LP 1 소요
➡ 아야나가 걱정된다(彼女の事が心配だ): 통상 진행
부적을 사용한다('札'を使う): LP+1※
➡ 시간을 번다(時間かせぎをする): 통상 진행※
➡ 스파이크를 쏜다(スパイクを撃つ): 통상 진행※
⬇
이름 정도는 가르쳐줘도 되지?(名前ぐらい教えてくれてもいいだろう?): 통상 진행※
오래된 친구라니 얼마나 오래된 거야?(古い友人って, どれぐらい古いんだ?): 통상 진행
옛 애인이야?(元恋人…ってとこか?): 통상 진행※
⬇
장비를 확인(装備を確認): 통상 진행※
등에 있는 검에 의지한다(背中の剣に頼る): LP 1 소요
⬇
시에라를 돌려받겠다(シエラを返してもらう): 통상 진행※
그 여유가 마음에 안 들어!(その余裕が気にいらない!): 통상 진행
정의를 위해서다!(正義の為だ!): LP+1
※표시가 붙은 선택지를 선택하면 시에라의 작별 키스 이벤트를 볼 수 있음

2장 분기

나는 낫슈다(おれはナッシュだ): 통상 진행
내 이름은 낫슈 라트키에(おれの名は, ナッシュ ラトキエ): LP 1 소요
애들에게 가르쳐 줄 이름은 없어(子供に教える名前は無い): LP 2 소요
⬇
이대로 대로를 어슬렁거린다(このまま表通りをぶらつく): LP 3 소요
➡ LP 1 이상: … 너, 할모니아 출신이지?(…きみ, ハルモニアの出身だね?): 통상 진행
… 너, 스커트 뒤쪽이…(きみ, スカートの後ろの…): 통상 진행
➡ LP 0: LP+1
사람이 적은 뒷골목으로 가본다(人のない裏通りに行ってみる): LP 1 소요
➡ LP 1 이상: 통상 진행
➡ LP 0: 통상 진행
⬇
신경 쓰지 말고 먹는다(気にしないで食べる): LP+1
역시 사양한다(やっぱり遠慮しておく): LP 3 소요, LP+4
⬇
문지기에게 말을 걸어본다(門番を言いくるめる): 통상 진행
밤까지 기다린다(夜まで待つ): LP 2 소요
⬇
어쨌든 가만 있는다(とにかく, じっとしている): 통상 진행
텐트 안을 조사하면서 기다린다(テント内を調べつつ待つ): LP 5 소요
⬇
그런 말투 좋지 않아(そういう言い方, かわいくないぜ): 통상 진행
그러면 좋을대로 해(だったら, 好きにしな): LP 2 소요
➡ 이봐 너 돌아가면 어떡할거야?(なあ, おまえもどったらどうするんだ?): 통상 진행
➡ 그럼 또 만나자(じゃあ, またな): LP 2 소요

3장 분기

결심하고 뛰어본다(思い切って飛び移る): LP 10 소요, 사이드 스토리로
선회하여 계곡으로 간다(迂回して谷沿いに進む): 통상 진행
⬇
스파이크의 용수철에 손을 댔다(スパイクの引き金に手をやった): LP-1
섬광통을 손에 쥐었다(閃光筒を手の中に滑らせた): 통상 진행
나이프를 손에 쥐었다(投げナイフを手の中に滑らせた): LP-1
⬇
부적을 써서(札を使って…): LP 1 소요
항복한 척 해서…(降参したふりをして…): 통상 진행
⬇
아냐…아무 것도 아냐(いや…なんでもない): 통상 진행
그 사건은…정말 네가 한 거야?(あの事件は…本当にお前が?): LP 2 소요

4장 분기

어쨌든 앞으로(とにかく前へ): LP 1 소요
포기하고 돌아간다(あきらめてもどる): LP+1
⬇
힘을 빌려준다(力をかす): 통상 진행
어떻게든 도망친다(どうにか逃げ出す)
➡ 알았어, 도와주지(わかった, 手を貸そう): 力をかす 이후의 통상 진행
➡ 안되겠는걸(それは出きない相談だ): 배드 엔딩
⬇
할 수 없다, 내가!!(しかたがない, おれが!!): 통상 진행
젠장, 누군가(くそっ, 誰か…): LP 2 소요※
⬇
여기서 테레즈가 당하면…(ここでテレーズがやられたら…): 통상 진행
제발 맞지마!(頼む!! あたるな!!): LP 2 소요※
⬇
증원인가!!(新手か!!): 통상 진행
누구냐!!(誰だ!!): LP 3 소요※
⬇
(※표시가 붙은 선택지를 한 번도 고르지 않았다면 배드 엔딩, 하나라도 골랐다면 다음 분기로)
⬇
그렇군…(そうだな…): 통상 진행
거절하겠어(遠慮させてもらうよ): 통상 진행
⬇
가면 안돼!(行っちゃダメだ!): 통상 진행
가는 거야?(行くのか…?): 통상 진행
⬇
엔딩

PlayStation



◀ 이 스토리에서 엄청난 비중을 차지하게 된 와카바. 앞으로 동인들의 인기가 주목된다

사이드 스토리란?

에피소드 3장 시작까지 LP를 계속 모아 10을 채우고 분기에서 思い切って飛び移る를 선택하면 진입할 수 있다. 내용은 간단히 설명하면 와카바(ワカバ)와 함께 산을 빠져나가는 여정을 그린 것으로 환상수호전 2의 캐릭터들을 이용한 완전 개그 시나리오다. 따라서 대사 해석은 하지 않으며 등장 캐릭터와 이벤트 비주얼, 그리고 분기표 만을 싣고자 한다. 참고로 이 스토리에서는 어떤 분기를 골라도 LP를 전혀 소모하지 않는다.

시작

⬇

신경쓰지 않고 산다(氣にしないで買う)

역시 뭔가 이상하다(やはり、あやしい…)



호이에게서 정체불명의 알을 1000포치에 사게 된다

⬇

그럼 같이 갈까?(だったら、一緒に行くか?)

그거 큰일이구나…(そいつは大變だな…)



와카바와 함께 여행하게 된 낫슈

⬇

…뭘…하고 있는거지?(…何…してるのかな?)

…물…안…차가워?(…水、…冷たく…ない?)



우연히 에이다와 만나게 된다(우연이-말이지-)



낫슈를 공격하는 에이다. 이유는 과연-?

좌측 길로 가본다(左の道に行ってみる) ①번 이벤트

이대로 우측 길로 간다(このまま右の道に進む) ②번 이벤트

⬇ ①번 이벤트 이후의 선택지

우측 길로 간다(右の道に行ってみる) ②번 이벤트

이대로 좌측 길로 간다(このまま左の道を行く) ③번 이벤트

⬇ ②번 이벤트 이후의 선택지

이대로 우측 길로 간다(このまま右の道を進む) ④번 이벤트

이대로 좌측 길로 가본다(左の道をはいってみる) ③번 이벤트

⬇ ④번 이벤트 이후의 선택지

이대로 우측 길로 간다(このまま右の道を進む) ⑤번 이벤트

이대로 좌측 길로 간다(左の道に行ってみよう) ③번 이벤트

(⑤번 이벤트는 ③번 이벤트에 이어서 발생합니다)

⬇ ⑤번 이벤트 이후

사이드 스토리 종료



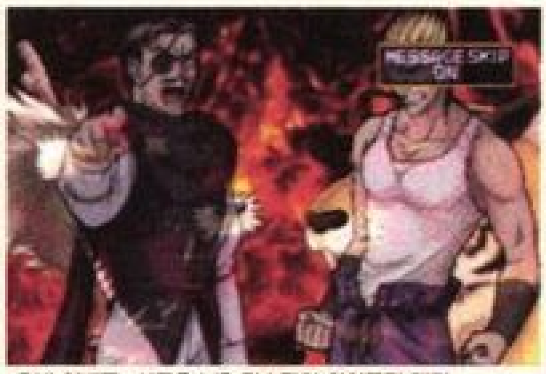
결국 호이의 도둑 행각은 에이다에게 뽀록이 나고 만다



①번 이벤트. 곰과 곰어로 대화하는 바드



②번 이벤트. 낫슈와 전혀 반대방향에서 와 놓고 뮤즈에서 왔다고 우기는 방향치 라우라



③번 이벤트. 시로우 VS 가스파의 친친코린 대결



④번 이벤트. 메이자스의 마법 연습에 휘말리는 둘



이었지만 그는 둘이 온지도 모르는 듯 혼잣말을 하다 사라진다



⑤번 이벤트. 연구에 열심인 아다리와



어디서 굴러먹던지 모르는 엘리베이터 바바리안



그걸 보고 감동하는 이 아이의 사고 회로는 대체-



이것들은 또 뭐하는 짓이라지-

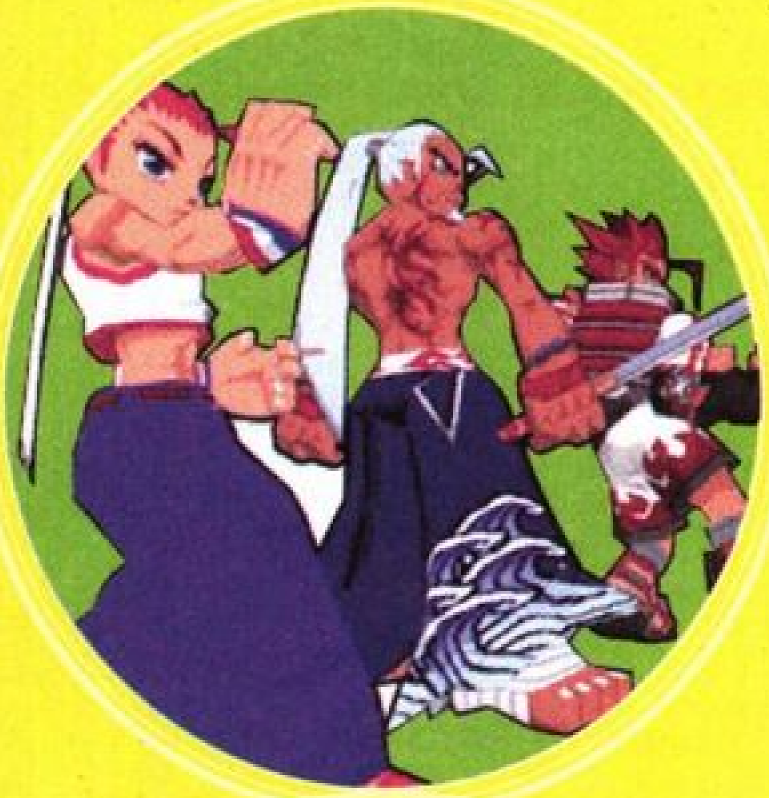
공략후기

매우 짧은 플레이 타임을 가진 게임이지만 그에 비해 비주얼 양이 너무 많았고 그걸 보으다 보니 결과적으로 공략 시간은 매우 길어졌다(특히 대사해석이…). 일단 지면 관계상 4장의 대사를 대량으로 삭제한 점에 대해 독자 여러분들께 진심으로 사과하는 바이다.
각설하고 정말 속 시원하다, 라는 느낌이 드는 게임임과 동시에 정말 답답하다라는 느낌이 드는 게임이었다. 전자의 이유는 궁금했던 여러 사건들의 전모가 매우 명확하게 파악되었기 때문이고 후자의 이유는 이 게임으로 인하여 발생된 새로운 궁금증이다. 특히 크리스탈 밸리에서 낫슈가 어떤 일을 겪었는지에 대해서는 매우 단편적으로 밖에 알 수 없기 때문이다. 물론 게임 매뉴얼에 포함된 카드를 보면 알지만 이 게임은 처음부터 Vol.2를 계획하고 (하지만 Vol.3가 나올지는 미지수. 카드 함께는 2장 밖에 되지 않으니…)만든 게임이다. 따라서 나중에 풀릴 요소를 많이 남겨놓은 것이라고 생각된다.
어쨌든 확실한 것은 환상수호전의 팬이 아니라면 거의 가치가 없는 게임인 것에는 분명하지만 그 반대의 경우 이것만큼 재미가 넘쳐나는 게임도 없을 것이다. 애니메이션 오프닝과 메모리 카드 연동도 게임을 더욱 즐겁게 해 주었던 요소라고 생각한다. 부디 즐겁게 즐길 수 있기를 바라며 글을 마친다.

제목 보고 한눈에 외울 수 있으면 천재

슬랩 해피 리듬 버스터즈

SLAP HAPPY RHYTHM BUSTERS







지난 6월 소리소문 없이 등장한 「슬랩 해피 리듬 버스터즈」. DC용 「젯셋 라디오」와 같은 '툰 랜더링'을 이용한 2D 그래픽의 질감에 3D 그래픽의 입체성을 살린 그래픽에 음악게임과 대전액션을 혼합한 게임으로 등장했으나 국내에서는 3개월이 지난 이제서야 구할 수 있게 되었다. 오랜만에 PS로 등장한 「할만한」대전 액션 게임으로 평가받고 있는데…. 그 「슬랩 해피 리듬 버스터즈」의 모든 것을 공략했다.

공략 ⋯→ 다크 곰됴이

PS

●장르 : 아스크 ●제작사 : 대전액션

●발매일 : 6월 29일 ●발매가 : 4,800엔

어떤 버튼을 눌러야 해요?

기본조작

□	약펀치 공격
△	강펀치 공격
×	약킥 공격, 커맨드 캔슬
○	강킥 공격
R1	약펀치 + 강펀치
R2	약킥 + 강킥
L1	약펀치 + 약킥
L2	강펀치 + 강킥
START	게임 일시 정지

응용조작

대시, 백대시	→→, ←←
대시공격	→→ + △(캐릭터 한정)
날려버리기	← + △
낙법	상대에게 맞아서 띄워졌을 때 □, △, ×, ○중 아무 버튼
잡기	□ + × 또는 L1
비트 콤보 발동	△ + ○ 또는 L2
잡기 풀기	잡히는 것과 동시에 □ + × 또는 L1
도발	□ + △ + × + ○ 또는 R1 + R2

알면 도움되는 대전 팁 모음

끝까지 막아라 – 방어

보통 대전 액션 게임과 동일하게 공격당하는 반대쪽으로 레버를 밀어서 방어를 한다. 주의할 점은 다른 대전 액션 게임은 한번 방어를 시작한 후에는 레버를 놓아도 방어가 되는데 반하여, 이 게임에서는 공격이 끝날 때까지 완전히 방어를 풀지 말고 있어야 한다는 점이다.

공중에서 그만 맞자 – 낙법

상대에게 맞아서 공중에 떠있는 상태에서 아무 버튼이나 눌러서 낙법을 할 수 있다. 이때, 낙법의 방법은 어떤 버튼을 눌렀느냐에 따라 결정된다. 낙법 후에는 상대의 추가공격을 막기 위해 확실하게 공중방어를 하고 있어야 한다.

□	화면 왼쪽으로 낙법
△	약간 위쪽으로 뛰었다가 낙법
×	바로 아래로 떨어지면서 낙법
○	화면 오른쪽으로 낙법

병아리는 안 도나? – 슬램 상태

체력게이지 아래의 빨간 게이지가 꽉 차게 되면 「슬램 상태」에 빠진다. 이 상태에서는 몸이 노란색으로 빛나게 되며, 날려버리기 공격을 맞았을 때의 연출이 바뀐다.



이것이 슬램 상태



마치 철권에서 붕권 카운터를 맞았을 때 같다

도발을 해서 채우자 – 비트 게이지

「슬램」에서 도발의 역할은 「레이브 어택」을 쓸 수 있게 해주는 「비트 게이지」를 채우는 역할이다. 비트 게이지는 기본적으로 상대를 때릴 때마다 약간씩 차 오르지만, 도발을 이용하면 상당히 빠르게 비트 게이지를 채울 수 있다.



가끔 판정이 있는 도발도 있다

콤보를 노려라!

체인콤보

「슬램」의 콤보 시스템은 일종의 체인콤보 시스템이다. '약펀치 - 약킥 - 강펀치 - 강킥'으로 연결되며, 같은 버튼으로 하는 공격이면 '서있는 자세' → '앉아있는 자세'로 연결된다. 또 한단계 높은 공격을 시도할 땐 다시 일어서서 공격하는 것도 가능하므로, 여러가지 콤보를 시도해볼 수 있다. 같은 버튼을 두 번 눌러 때리는 것도 캐릭터에 따라서 가능하므로, 여러가지 체인 콤보를 연습해보자.



□

△

×

○

↓ + ○. 이것이 가장 기본적인 체인콤보

캔슬

보통 대전액션 게임은 강 공격에서 필살기로 캔슬되지만, 「슬랩」에서는 기본적으로 강공격 후 필살기 캔슬이 되지 않는다. 그러므로 꼭 약공격에서 캔슬하는 연습을 해두자(연습이랄 것도 없이 커맨드가 간단하므로 쉽게 된다). 참고로, 비트 콤보도 약공격에서 캔슬할 수 있다.

띄우기

띄운 후 공중콤보가 「슬랩」의 또 하나의 재미. 보통 앉아 강펀치가 띄우는 공격이며(캐릭터에 따라 다르다) 띄운 후에는 여러가지 공격이 들어간다. 일단 띄워진 상대는 공중에서 한번 맞기 전까지는 낙법을 할 수 없기 때문에



띄우고



캔슬 레이브 어택

일단 띄운 후 첫 공격을 강한 걸로 하는 것이 공중콤보의 기본이다. 낙법을 모르는 상대라면 점프 공격을 두번까지 맞출 수 있긴 하지만… 어차피 친구 접대용(-_-) 게임이 될텐데 처음 「슬랩」을 접하는 친구에게 낙법도 안 가르쳐주고 막 때리는 그런 만행을 저지르진 말자.

공중콤보 추가타는 점프 강공격, 일어서서 강공격, 날려버리기, 필살기, 레이브 어택, 비트 콤보까지 다양하다. 캐릭터와 상황에 맞게 사용하도록 하자.

날려버리기

날려버리기 공격(← + △) 이후에도 공중콤보를 넣을 수 있다. 이것은 캐릭터에 따라 크게 한정되어 있으므로 캐릭터별 공략에서 언급하도록 하겠다.



저리가!



오지마!

이젠 리듬에 손가락을 맡겨보자

「슬랩」의 가장 큰 특징이라면 역시 「비트 콤보 시스템」이다. 비트 콤보는 성공하면 어떤 콤보보다도 막대한 데미지를 줄 수 있는 기술이지만 상대가 방해를 할 수도 있기 때문에 주의해야 한다.

비트 콤보 사용조건은 다음과 같다. 화면 하단의 레이브 어택 게이지(일명 '비트 게이지')가 3단계가 되면 「3」이란 숫자 대신 「B」란 글자가 나온다. 이 상태가 비트 콤보 발동 가능 상태. 비트 콤보를 발동하면 타격기가 나가게 되고 그걸 맞으면 비트 콤보 화면으로 전환된다.

비트 콤보 화면 해설

비트 숫자 표시

비트 콤보 성공시에 점점 숫자가 올라간다. 중간에 실패하면 다시 콤보를 세게 된다. 캐릭터마다 플레이트의 숫자가 틀리기 때문에 최고 콤보 숫자도 다 다르다.

비트 존

플레이트가 이곳에 왔을 때 해당 버튼을 누르면 된다.

상단 비트존	방향키 ↑ 또는 △ 버튼
좌측 비트존	방향키 ← 또는 □ 버튼
우측 비트존	방향키 → 또는 ○ 버튼
하단 비트존	방향키 ↓ 또는 × 버튼

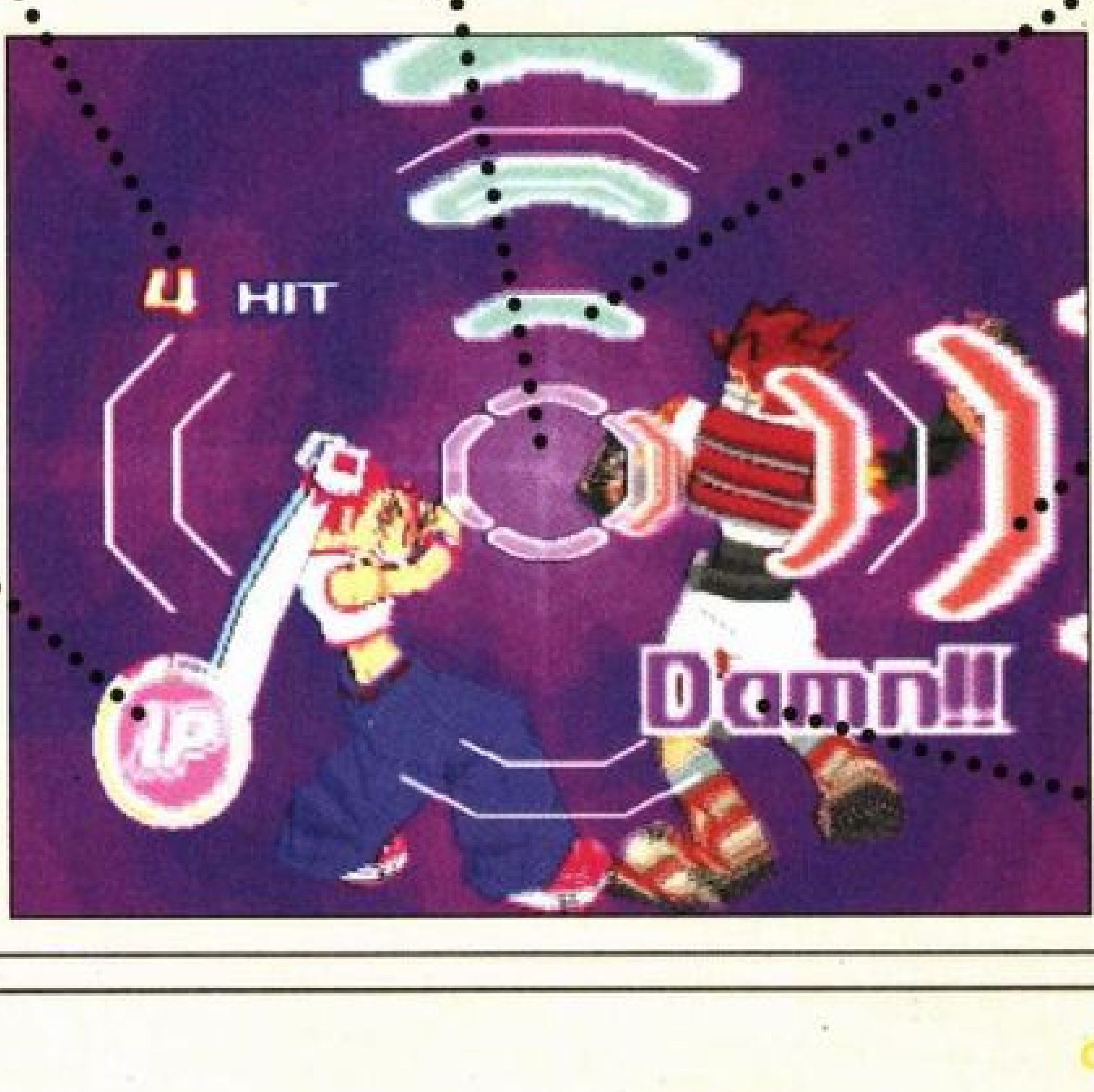
플레이트

리듬에 맞추어 플레이트가 등장한다. 플레이트의 등장순서는 캐릭터에 따라 틀리므로 자신의 주 캐릭터라면 확실히 리듬을 익혀두자.

비트 미터

상대의 남은 체력을 나타낸다. 마지막 라운드에 상대의 체력이 0이 될 때까지 비트 콤보를 맞추면 「피버(FEVER)」상태가 되어서 피니시 연출이 달라진다. 캐릭터마다 재미있는 피버연출이 있으므로 한번씩 구경해보자.





체인지 존

비트 콤보를 당하는 쪽에서는 이곳에 플레이트가 왔을 때 해당 버튼을 눌러주면 이 부분에서 플레이트의 방향이 바뀐다. 버튼은 비트존의 경우와 동일하다.

판정의 표시

플레이트를 얼마나 정확하게 눌렀느냐에 따라 「Great」, 「Cool」, 「Damn」등의 표시가 나온다. 리듬액션 게임을 해봤다면 이미 다 잘 알고 있을 것이다.

PlayStation

비트 콤보를 방해하라

기본적으로 플레이트는 상단과 우측에서만 나오지만, 당하는 쪽에서는 체인지 존에서 플레이트의 방향을 바꿔줄 수 있다. 바뀌는 방향은 마주보는 쪽. 그렇기 때문에 체인지 존에서 플레이트의 방향을 모두 바꿔버린다면 상대도 대응하기가 쉬워진다. 그럴땐 이런 방법을 써라.

1. 연타 부분을 노려라!

연타가 나오는 부분에서, 모든 연타를 방해하지 말고 중간에 몇 개 빼놓고 방해하는 방법이다. 상대는 연타 도중 잡자기 방향이 바뀐 플레이트에 당황하게 될 것이다. 특히 △ ○ △식의 연타라면 더욱 더 헷갈리게 할 수 있다. 그러나 이미 「비트 매니아」별 7개, 8개를 간단히 깨고, 「DDR」 SSR 발바닥 9개를 껌으로 깨며, 「펌프 잇 업」 크레이지 모드를 미러모드로 깨는 상대라면 그런 것 가지고 헷갈릴리 없다. 그럴 땐 어떻게 하나?

2. 시끄럽게 떠들어라 -_-;

일명 「말 견제」. 친구들끼리 하고 있다면 잘 통용되는 방법이다(-_-). 시끄럽게 떠들어서 리듬을 못 듣도록 만드는 방법이다. 그래도 인정사정 봐주지 않고 화면을 뚫어져라 쳐다보며 비트 콤보를 계속하는 친구라면?

3. 패드 강탈 -_-;;

그렇다면 패드를 뺏어버려라. 승부욕이 강한 상대방이나, 별로 안 친한 사람이라면 싸움이 날 수도 있겠지만, 그런 것 가지고 싸우는 치사한 사람이랑은 같이 놀지 말자. 잠깐, 그런거 가지고 패드 뺏는 사람이 더 치사하다고? 할 말 없다.



숨겨진 요소들

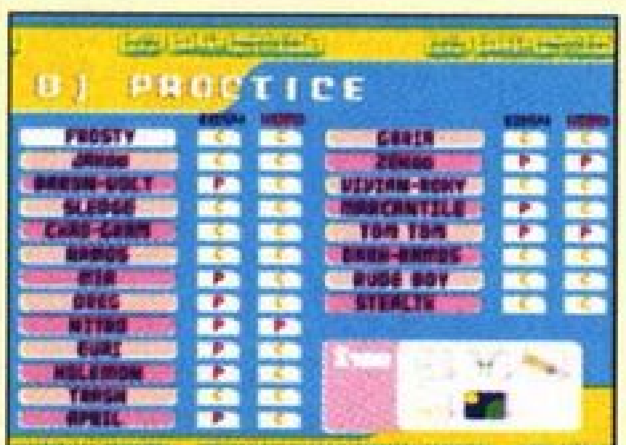
슬렛지, 마칸타일, 톰톰, 챠드 & 그램, 볼트 & 바론, 스텔스 선택법

아케이드 모드를 클리어할 때마다 한명씩 추가되므로, 총 6회 클리어로 위의 6 캐릭터를 플레이할 수 있게 된다.

보스 캐릭터 등장조건

스텔스	아케이드 모드에서 FEVER 피니시를 0~1회
루드 보이	아케이드 모드에서 FEVER 피니시를 2~5회
다크 라모스 / 자쿠우	아케이드 모드에서 FEVER 피니시를 6~7회

DJ 프랙티스엔 뭐가 숨어있나?



필자는 리듬액션 둔재인 관계로 이정도 밖에는-- T_T

각 캐릭터의 비트 콤보를 연습해볼 수 있는 DJ 프랙티스. 뻔하지만 여기에도 숨겨진 요소가 있다. DJ 프랙티스에서 「C(클리어)」와 「P(퍼펙트)」를 모은 갯수에 따라 등장하는 숨겨진 요소를 소개한다.



조건	추가되는 요소
8개	프로스티가 아케이드 모드에서 등장한다
16개	다크 라모스가 아케이드 모드에서 등장한다
24개	자쿠우가 아케이드 모드에서 등장한다
32개	옵션에서 로딩중의 만화를 볼 수 있게 된다
42개	배틀 스테이지에 우주 스테이지가 추가된다
모두 퍼펙트	DJ 프랙티스에서 FEVER 피니시를 감상할 수 있다

숨겨진 캐릭터, 제 2탄!

DJ 프랙티스 모드에서 프로스티, 다크 라모스, 쟈쿠우를 끌어냈다면 이제 다시 아케이드 모드로 가서 숨겨진 나머지 캐릭터를 고르자. 다음은 위의 세 캐릭터 및 루드 보이를 고르는 방법이다.

캐릭터 명	사용조건
프로스티	유리 스테이지에서 FEVER 피니시를 하면 난입, 승리하면 선택 가능
다크 라모스	보스전에서 다크 라모스에게 승리하면 선택 가능
쟈쿠우	보스전에서 쟈쿠우에게 승리하면 선택 가능
루드 보이	루드 보이 이외의 모든 캐릭터를 사용할 수 있게 된 상태에서 루드 보이에게 승리





캐릭터 기술표 & 가이드



라모스, 다크 라모스

17세. 열혈 싸움꾼 DJ. 성질이 급해서 조그만 일에도 쉽게 싸움을 벌인다. 그때문에 DJ로 일하고 있는 클럽의 손님과 싸움을 벌이는 경우가 많다. 「나의 비트를 탈 수 없는 녀석은 두들겨 패겠다!」는 것이 그의 입버릇이다. 다크 라모스는 마칸타일을 만나서 라모스의 어두운 일면이 각성된 상태.

버닝디스크	↓→□ 또는 △
버스트플레어	←→□ 또는 △
큐잉어퍼	↓↓□ 또는 △
그랩캐논	↓→R1
정그링 러쉬	←→R1
정그링 데스 러쉬(다크 라모스)	←→R1

한마디로 말해서 주인공 스타일이다. 장풍 계열의 필살기, 대공 필살기, 돌진 필살기를 고루(…라고 해봤자 각각 하나씩) 갖추고 있으며, 연속기도 보통 타입. 하지만 보통치고는 무척 강력해서 간단한 콤보로도 상대의 체력을 상당히 많이 깎을 수 있다.

주요 필살기



진공~ 파동권!

■ **버스트 플레어 :** 돌진 기술로, 약으로 사용하면 2hit, 강으로 사용하면 5hit후 적을 날려버린다. 벽 근처에서 사용 후 정그링 러쉬나 그랩캐논을 맞출 수 있다.

■ **큐잉 어퍼 :** 강력한 대공기로, 판정 범위가 넓어 지상에 있는 적에게 사용해도 좋다. 띄우기 후 연속기용 기술로도 적합하다.

■ **그랩캐논 :** 캡콤의 VS시리즈의 류, 진공 파동권을 연상하면 된다. 공중 연속기나 각종 후속타로 적합한 기술. 단독으로 사용해도 효과는 좋다. 정그링 러쉬 시리즈보다 낫다.

■ **정그링 데스 러쉬 :** 숨겨진 캐릭터인 다크 라모스의 고유 필살기지만 위력은 정그링 러쉬보다 떨어진다. 게다가 발동도 느리기 때문에 약 공격에서 콤보로 이어지지 않는다. 단, 공중콤보용으로는 적합하다. 앉아 강펀치 후 캔슬이 된다.

추천 연속기

주) '앉아' 같은 말이 안 붙은 것은 일어선 상태에서 쓰는 것을 뜻한다

약펀치 - 약킥 - 강펀치 - 앉아 강펀치 - 버스트 플레어 - 그랩 캐논



미아

16세. 경파 쿵후 소녀. 학교에서는 우등생이지만 방과후에는 쿵후의 극에 달하기 위해서 날마다 강한 상대와 격투중이다. 라모스와는 어릴 적부터 친구로서 지금까지도 사이가 좋다. 올레그에게 지하 격투장의 존재를 듣고 출장의 기회를 엿보고 있다.

파암장	↓→□ 또는 △
공단각	↓↓○ 또는 ×
붕우	←→□ 또는 △
열진패쇄장	↓→R1
오의공단연무	↓↓R2

…춘리? ㅁ버튼으로 선택하면 「스트리트 파이터 제로」의 춘리와 컬러도 비슷하다. 기술도 비슷한 것을 지니고 있는데…. 라모스와 비슷하게 엄청나게 강력한 기본기와 필살기를 지닌 캐릭터로, 특히 필살기의 파워는 발군이다. 전체적으로 느린 이동속도를 지닌 다른 캐릭터들과 다르게 상당히 빠른 이동속도를 지니고 있다. 최강을 엿볼 수 있는 캐릭터.

주요 필살기



돌 날라가요

■ **파암장 :** 춘리의 슈퍼콤보, 기공장을 흉내낸 기술. 판정 범위가 넓고 빨라서 평소에 사용하기에 좋다. 약은 1hit, 강은 3hit로 맞은 상대는 벽까지 날아간다.

■ **열진패쇄장 :** 파암장의 강화판. 단독 사용, 연속기, 어느 쪽도 꿇리지 않는 강력함을 보여준다.

■ **오의공단연무 :** 역시 대공기술이자 공중콤보용 기술. 본 게임의 어떤 레이브 어택에도 꿇리지 않는 강력한 필살기이다. 앉아 강펀치 후 공중콤보를 노리자.

추천 연속기

(구석 한정) 약펀치 × 2 - 강펀치 × 2 - 강킥 × 2 - 열진패쇄장



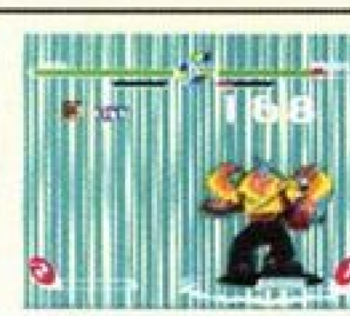
올레그

29세. 스피드광 택시 드라이버. 볼트 박사라면 가장 빠른 택시를 만들 수 있을 것이라 생각하여 박사를 조르고 있다. 애차 개조를 위해서 목돈이 필요하게 되어 밤에 지하 격투장에서 파이터로서 돈을 모으고 있다. 언젠가부터 슬렛지와 콤비를 이루고 있으며, 마칸타일과 같은 러시아인으로 예전에 같은 부대에 소속되어 있었다.

정키 어퍼	↓→□□ 또는 △△
호일 헤드	←→□ 또는 △
리액션 라이드	↓←□ 또는 △
호일스핀헤드	←→R1
오버히트 플코스	↓→R1

파워 파이터 + 던지기 스타일의 캐릭터. 기존 격투게임에서 예를 들자면 SF 제로 시리즈의 버디를 들 수 있겠다. 하지만 문제는 파워가 그다지 강한 편이 아니라는 것. 박력 있어 보이는 기본기들은 다른 캐릭터들과 위력면에서 크게 차이가 나지는 않는다.

주요 필살기



웃샤!

■ **정키 어퍼 :** 어퍼컷으로 띄운 후 추가타를 넣는 기술. 약으로 사용하면 띄운 후 추가타가 맞지만, 강으로 사용하면 더 높이 뜨기 때문에 추가타를 맞지 않는다. 이때는 기존의 추가타를 사용하지 말고 다른 추가타, 즉 강펀치나 강킥, 날려버리기 공격 등을 넣어주는 것이 좋다.

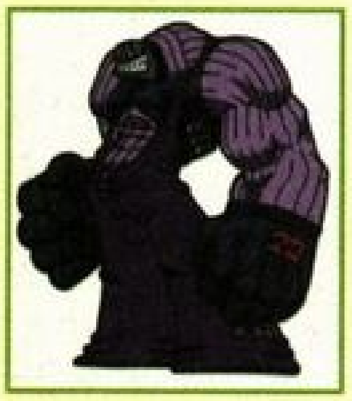
■ **호일헤드 :** 박치기 3연타. 기술의 판정이나 속도 같은 것은 좋은 편이지만, 위력이 약한 것이 흠. 공중콤보로 넣기도 껄끄럽다. 견제용으로 사용하는 것이 적절하다.

■ **오버히트 플코스 :** 던지기 계열의 레이브 어택. 위력도 좋고, 판정도 좋다. 상대는 준비동작을 보고 점프해서 피할 수 있는데, 약간이라도 늦으면 바로 잡혀버리기 때문에 성능이 우수하다.

추천 연속기

약펀치 - 앉아 약펀치 - 약킥 - 강펀치 - 앉아 강펀치 - 강 정키 어퍼(1히트) - 대시 공격

PlayStation



니트로

25세. 사이보그. 그는 교통사고로 인해 의식불명의 중태에 빠지게 되고, 그 후 볼트 박사에게 사이보그로 개조되어 목숨을 건지게 되지만, 최강의 몸을 지니게 되어서 원래 소심했던 성격이 과격하게 변해버린다. 그러나, 과거의 기억은 완전히 없애지 못해 이중인격으로 괴로워하고 있다.

크레인 스로우	↓←□ 또는 △
드릴크래셔	↓→□ 또는 △
데스크래시 크레인	↓←R1
멜트 레이 다운	↓↓R2

올레그와 마찬가지로 파워 파이터의 모습을 하고 있지만 기본기의 속도가 너무 느린 것이 문제. 대신 기본기의 리치는 모두 좋은 편이다. 기본기의 리치를 이용해 견제하고, 판정 좋은 점프 공격으로 상대를 몰아붙이자. 강펀치는 매우 느려서 맞추기 힘든데, 만일 맞추면 즉시 앉아 강펀치로 캔슬해서 공중에 상대를 띄운 후 간단한 콤보를 노려야 한다. 점프 강펀치도 강펀치과 마찬가지로 바닥에 튕겨서 다시 떠오르는 상대에게 추격타를 넣을 수 있다.

주요 필살기


보기에는 박력있지만…

■드릴 크래셔 : 콤보용, 견제용 등으로 다양하게 쓰이는 필살기(…라고는 했지만 필살기는 달랑 두개 뿐). 띄운 후 콤보로 넣거나 약펀치 후 콤보로 넣자.

■데스 크래시 크레인 : 니트로의 밥줄 레이브 어택(라지만 쓸게 이것 밖에 없다). 타격잡기이다. 게이지가 모이면 기회 날 때마다 써주자. 약킥에서 콤보로 들어간다.

■멜트 레이 다운 : 최강의 쓰레기 레이브 어택. 발동도 엄청나게 느리고, 공중콤보로 들어가지도 않고, 콤보로 들어가지도 않고, 공중에 있는 적은 다 맞추지도 못한다. 봉인하자.

추천 연속기

약펀치 - 약킥 - 앉아 약킥 - 데스 크래시 트레인



트래시

18세. 거리의 청소부. 쿨, 니힐한 성격이지만 어릴 적부터 쓰레기에 둘러 쌓여 자라왔기 때문에 깨끗한 것을 좋아한다. 거리를 더럽히는 차드와 그램, 낙서를 해대는 톰톰을 무척 싫어한다.

클린업	↓→□ 또는 △
스트럭더스트	↓←□ 또는 △
트리플 더트	←→□ 또는 △
베큠 박스	↓→R1
제너럴 클리닝	↓←R1

트래시(Trash)는 쓰레기. 이름 그대로 쓰레기 캐릭터이다. 판정은 좋아도 데미지가 극히 약한 필살기에 용도를 알 수 없는 레이브 어택, 공중콤보도 되지 않는 레이브 어택…. 앞날이 안 보인다. 약한 캐릭터로 강한 캐릭터를 깨는 맛을 느끼고 싶다면 몰라도 별로 추천하고 싶지 않은 캐릭터. 정 사용하고 싶다면 기본기와 스트럭 더스트, 제너럴 클리닝 중점으로 싸워나가자.

주요 필살기


뭐 하자는거야 -_-

■스트럭 더스트 : 하단 공격 회피 기능에 막혀도 딜레이가 적은데다가 판정도 무척 좋다. 그러면 뭐하나, 데미지가 극히 약한데…. 그래도 어쩔 수 없으니 애용하자.

■베큠 박스 : 클린업의 파워업판! 이라지만 클린업과 마찬가지 기술. 파워업이라고는 발동시 약간의 무적시간 뿐. 데미지 0은 여전하다. 잡기 같지만 방어도 가능하며, 추가타를 더 많이 넣을 수 있는 것도 아니다. 이걸 쓸 게이지를 아껴 제너럴 클리닝에 쓰자.

■제너럴 클리닝 : 그나마 강력한 레이브 어택! 이라지만… 역시 판정은 좋으나 위력이 너무 약하다. 공중콤보로는 클린히트 되지 않는다.

추천 연속기

약펀치 - 앉아 약펀치 - 약킥 - 앉아 약킥 - 제너럴 클리닝

유리



16세. 일명 가스 걸. 트래시를 짝사랑하고 있다. 질투심이 강해서 트래시가 다른 여자를 보는 것조차 용납 하지 못하는 성격이다. 가스머신을 이용해 여러가지 가스를 이용한 공격을 한다.

가스 슈트	↓→□ 또는 △(공중 가능)
힙 백슈트	↓←□ 또는 △(공중 가능)
슈팅 슈거	점프 중 ↓→○ 또는 ×
꽝꽝 스로우	←→○ 또는 ×
가스 오버슈트	↓→R1
슈거 레이브 리미트	점프 중 ↓→R2

이 게임의 캐릭터중 꽤 특이하다. 공중 대시가 되기 때문에 공중을 제압하는 스타일. 공중 에서 사용할 수 있는 필살기도 3개 + 레이브 어택 1개. 단, 걷는 속도가 느려서 지상에서는 상대에게 접근하기가 힘들기 때문에 대시와 공중대시를 잘 활용하자.

주요 필살기


담심에게 배웠다. 요가 인페르노

■가스 슈트 : 데미지보다는 리치를 이용해서 상대의 접근을 막는 견제용으로 쓰는 것이 좋다. 공중에서 사용할 때는 보기보다 판정이 안 좋아서 맞추기 힘든 편. 대신 사용한 후에도 공중 가드를 할 수 있기 때문에 빈틈은 없다.

■꽝꽝 스로우 : 강력한 잡기 기술로, 데미지는 별로지만 잡기 거리가 길어서 무척 유용하다. 약펀치 - 약킥 콤보를 상대가 방어하고 있을 때 캔슬해서 사용하면 상대가 미처 피하지 못하고 잡히는 경우가 많다. 발동도 빠르기 때문에 주력 필살기.

■가스 오버슈트 : 가스슈트의 강화판. 공중콤보용이나 지상콤보용, 두루 활약하는 필살기. 맞출 기회가 많아서 슈거 레이브 리미트보다 유용하다.

추천 연속기

약펀치 - 약킥 - 강펀치(2히트) - 앉아 강펀치 - 강킥 - 가스 오버슈트



호르몬

40세. 정육점 주인. 말이 없고 과묵한 성격. 생고기를 자르는 것을 좋아한다는 이유만으로 정육점을 경영하고 있기 때문에 별로 장사할 생각은 없는 듯. 늘 자를만한 고기를 찾고 있다.

부처 프레스	↓↓○ 또는 ×
민치 클리버	←→□ 또는 △
버드 케이지	↓→□ 또는 △
엔드리스 부처 프레스	↓↓R2
매니악 슬러터	←→R1

무식하게도 전동톱을 들고 나오는 호르몬. 생김새처럼 역시 파워 파이터 타입이지만 게임 특성상 파워 캐릭터와 보통 캐릭터의 차이점이 거의 없기 때문에 별다른 파워를 보여주지 못하고 있다. 단 강 펀치와 강킥의 리치와 파워는 좋기 때문에 큰 기술에 의존해서 싸우는 것을 권장한다.

주요 필살기



보는 내가 다 아프다 -_-

■**부처 프레스** : 대공기로 꽤 성능이 좋다. 또 하나의 용법이라면 기습용. 몸을 띄웠다가 떨어질 때에도 판정이 있기 때문에 원거리 공격을 하는 캐릭터에게 기습적으로 접근하기에 좋다.

■**버드케이지** : 장풍계의 공격으로, 맞은 상대는 병아리로 약 5초간 변해버린다. 물론 방어불능 상태가 되기 때문에 추가타를 노려야 한다. 날아가는 각도는 좋지만 발동에 너무 시간이 걸리는 것이 문제점.

■**매니악 슬러터** : 민치 클리버의 강화판. 콤보용으로, 기습용으로 적절하지만 거리가 안 맞으면 클린히트시키지 못한다는 것이 단점. 화면 중앙이 아니라면(중앙에서 쓰면 콤보로 넣기 힘들다) 앉아 강펀치로 띄운 후 콤보를 노리고, 화면 구석쯤이라면 약발 캔슬로 노리는 것이 좋다.

추천 연속기

약펀치 – 약킥 – 강펀치 – 앉아 강펀치 – 매니악 슬러터



에이프릴

15세. 카우 걸(젖소 소녀?). 아버지가 오나오냐 키워서인지 건방진 성격이 되어버렸다. 머리에 쓰고 있는 모자는 아버지에게 선물 받은 것. 전에 아버지를 쓰러뜨렸던 미아에게 복수심을 불태우고 있다. 어느 날 갑자기 UFO에게 자신의 소중한 소를 납치 당해 그 행방을 찾고 있다.

웨스턴 엣지	↓→□ 또는 △
행잉 샷건	↓↓□ 또는 △
하울링 라소	←× 후 ↓←△
아질 댄스 엣지	↓→R1
이터니티 펜듀럼	↓↓R1

라모스, 미아 등과 함께 강력한 캐릭터 중 하나. 상대를 접근하지 못하게 원거리에서 견제한 후 넘어오는 상대를 강격으로 격추시키는 패턴이 좋다. 기본기의 성능도 꽤 우수하다.

주요 필살기



띄운 후 이쯤에서 캔슬한다

■**웨스턴 엣지** : 본 게임에서 최강의 원거리 공격이라고 볼 수 있다. 모두 3히트하는 칼날을 날리며, 그 발동속도도 최고급이고 사용 후 딜레이도 적어서 주력 필살기. 라모스의 버닝 디스크와 부딪혀도 이긴다.

■**하울링 랏소** : 상대를 로프로 잡아서 끌어오는 기술로, 이후 ↓←△로 추격타를 넣을 수 있다. 그렇지만 비트 게이지가 있다면 아질 댄스 엣지를 노리는 것이 좋다.

■**아질 댄스 엣지** : 원거리 레이브 어택으로, 발동속도가 굉장히 빠르기 때문에 웬만한 상대의 딜레이에 찔러넣기에 좋다. 에이프릴을 강하게 만드는 또 하나의 원동력이라고 할 수 있다. 공중콤보, 하울링 랏소 이후, 날리기 공격 이후의 콤보로도 좋다. 단, 너무 가까우면 맞지 않고, 굉장히 빠르기 때문에 천천히 콤보로 넣어도 된다는 것에 주의하자.

추천 연속기

약펀치 – 약킥 – 앉아 약킥 – 강펀치 – 앉아 강펀치 – 아질 댄스 엣지

잠깐! **리버설(reversal)** 리버설의 유래는 「스트리트 파이터 2 X」부터이다. 그 의미는 쓰러졌다 일어날 때, 공격을 해오는 상대에게 필살기를 써서 반격하는 것을 말한다. 이때는 무적 시간이 있는 필살기를 사용하는 것이 좋다.



가리아

25세. 모로코의 신비한 무녀. 마칸타일에게 홀려서 여성으로서는 처음으로 그에게 훈련을 받는다. 단번에 유능한 살인청부업자가 됐지만 세뇌가 불완전했기 때문에 그의 곁을 떠난다. 그녀는 그 후 고향인 모로코에 돌아가서 요술을 배운다. 주변의 사람들은 모두 그녀의 요염한 춤에 매료된다. 그녀는 신비한 능력으로 UFO(스텔스가 타고 있는)가 올 것을 예언하기도 한다.

소무람	↓→□ 또는 △
가이체	↓→○ 또는 ×
누아사퉁	↓←□ 또는 △
소무람 가이안	↓→R1
누사테 보비앗소	↓→R2

뱀파이어 헌터의 도노반을 생각나게 하는(그녀의 기본기를 보라) 가리아는 에이프릴과 비슷하게 원거리 – 중거리전을 특기로 한다. 단 필살기들이 대부분 딜레이가 크고 발동이 느린 것들이기 때문에 에이프릴보다는 조금 밀리는 경향이 있다. 기본기는 앉아 약킥의 리치가 길기 때문에 앉아 약킥부터 콤보를 시작해서 띄우기를 노리자.

주요 필살기



가리아는 기술을 쓸 때 기술명을 정확히 말해준다

■**소무람** : 어디에서 나왔는지도 모를 커다란 칼을 상대에게 날린다. 강으로 사용했을 때에는 하단공격을 하고, 약으로 사용했을 경우엔 꽤 좋은 각도로 상대를 공격한다. 단, 경직이 커서 막은 상대방이 뛰어들어오면 조금 위험하다.

■**가이체** : 바닥에 깔려서 가는 뱀(?)을 쏘는 원거리 공격 기술. 상대에게 맞는 것을 확인한 후 다시 사용하려 해도 화면상에 뱀(-_-)이 없어지지 않은 상태라면 사용할 수 없기 때문에 견제용으로 연속으로 쓰기 불편하다. 원인은 상대가 뱀 여러 마리 발사한 것을 다 맞지 않기 때문인데…. 결국은 싸우다가 존재가치를 잊어버리게 되는 기술.

■**누사테 보비앗소** : 가리아의 주력 레이브 어택. 공중콤보나 발동시 무적시간을 이용한 리버설용으로 사용한다. 약펀치–약킥에서 이어지는 콤보로 사용하면 클린히트하고, 구석으로 적을 몰고 띄운 후 써도 클린히트시킬 수 있으나 상당히 늦게 사용해주어야 한다. 위력이 상당히 좋은 편.

추천 연속기

약펀치 – 약킥 – 강펀치 – 앉아 강펀치 – 누사테 보비앗소



제쿠우 & 자쿠우

25세. 사무라이. 아메리칸 부시도(武士道)를 이어가는 미국인(소울칼리버의 어디나?). 조부는 일본의 고명한 검사에게 검술을 배웠다. 자쿠우는 루드 보이의 마검을 잡은 제쿠우가 마성(魔性)에 눈을 뜬 형태.

파도 슬래시	↓→□ 또는 △
천승검	↓↓□ 또는△
미달이 팔귀 베기	↓→○ 또는 ×
흑선래항	↓→R1
풍진난무검(자쿠우)	↓→R1
질풍천승검	↓↓R1

필자가 생각하는 최강 캐릭터 4인방 중 하나. 기본기의 리치와 판정이 좋은 것은 둘째치더라도, 천승검의 능력이 너무 뛰어나다. 콤보도 약하지 않은 축이지만 공중콤보는 약간 미흡한 편. 자쿠우의 경우에는 마검을 쓰게 된 제쿠우로서, 레이브 어택 하나만 틀리고 나머지는 모두 같다. 아니, 칼의 모양이 바뀌어 약간 판정이 커졌는지도…. 미확인.

주요 필살기



저것이 흑선… 제국주의 시대의 슬픈 과거

■ **천승검** : 사무라이 쇼다운의 겐쥬로를 생각나게 하는 기술로, 판정 좋고 발동 빠르고 딜레이 적은, 3박자를 골고루 갖추고 있다. 지상용으로 대공기로 어떤 용도로든 손색없는 기술. 커맨드도 쉬우므로 남발해도 상관없다.

■ **흑선래항** : 콤보용 기술로 질풍천승검보다는 약간 파워가 좋다. 발동이 느려서 콤보로 안 들어갈 것 같지만 앞으로 뻗는 손에도 판정이 있어 콤보가 끊기진 않는다.

■ **질풍천승검** : 콤보용, 무적시간을 이용한 리버설용으로 다양하게 쓰이는 레이브 어택이다. 주력 레이브 어택으로 손색이 없다. 기회만 나면 무조건 써주자.

추천 연속기

약펀치 – 앉아 약펀치 – 약킥 – 질풍천승검



비비안 & 록시

11세의 쌍둥이 암살자. 조직을 배신한 미칸타일을 처치하라는 명령을 받고 있다. 어디를 봐도 평범한 여자아이들이지만 어딘가 이상한 느낌….

원투 번	↓→□ 또는 △
구루구루 번	↓←□ 또는 △
리버스 번	↓→○ 또는 ×
보코보코 번	↓→R1
영망진창 번	↓→R2

한 사람이 또 한 사람을 업고 있는 모습이라서 그런지 기본기의 형태가 매우 특이하다. 기본기의 특징을 잘 익혀야 제대로 플레이할 수 있는 캐릭터. 또, 기술들이 모두 콤보용 기술이라서 접근전을 해야 하는데 점프 속도는 그리 빠르지 않은 편. 걷는 속도마저 느리다. 이래저래 사용하기 힘든 캐릭터.

주요 필살기



역시 애들은 무서워~

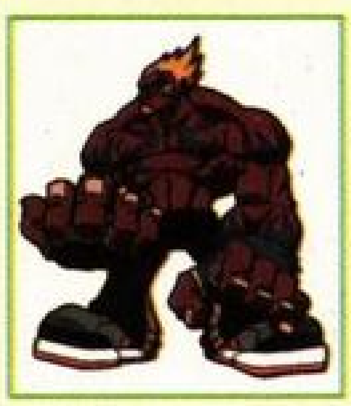
■ **원투 번, 리버스 번** : 두 기술의 차이점이라면 리버스 번은 히트시킨 후 상대랑 위치를 바꾼다는 점 뿐. 거의 비슷한 기술이다.

■ **보코보코 번** : 난무계 레이브 어택으로, 위력은 좋은 편. 리치가 긴 없어 약킥에서 콤보로 연결하는 것이 베스트. 반격으로도 나쁘지 않다.

■ **영망진창 번** : 역시 난무계 레이브 어택이지만 타격잡기의 느낌이 더 크다. 역시 콤보로 연결되며 확실하게 데미지를 줄 수 있는 상황이라면 위력이 더 좋은 영망진창 번을 이용하자.

추천 연속기

약펀치 – 약킥 – 영망진창 번



슬렛지

30세. 문신가. 올레그와 마찬가지로 지하 격투장의 파이터. 이전에는 콤비를 이루고 있었다. 본업은 문신을 새기는 사람으로서 그의 타투(문신)에 대한 매니악함은 누구에게라도 인정받고 있다. 새로운 탐구욕 때문에 일본인 거리에 있는 타투 마스터를 알기 위해 제쿠우를 찾고 있다. 흉악해 보이는 외모와는 달리 작은 동물을 좋아한다.

플라잉 볼	↓←□ 또는 △
전격 스파이크	↓↓□ 또는 △
호일 헤드	←→□ 또는 △
드롭 숄더	점프 중 ↓○ 또는 ×
호일스핀 헤드	←→R1
오버히트 플렉스	↓→R1

올레그와 비슷한 캐릭터이지만 타격기에 치중하고 있는 느낌을 준다. 전체적으로 올레그와 비슷하지만 띄우기 공격이 없어서 다양한 콤보를 만들 수 있는 재미가 없다(사실 올레그도 띄운 후 별 할 일이 없지만…)



주요 필살기



몇대 때리지도 않는데 24콤보나 나온다

■ **전격 스파이크** : 무슨 블랑카의 전기 기술을 연상케 하는 이름이지만 그냥 연타 기술이다. 파워가 괜찮기 때문에 약공격 후 콤보로 이어주면 좋다.

■ **드롭 숄더** : 공중 전용 기술로 사용 버튼에 따라 하강 각도가 틀려진다. 기습용 기술로 적절하다.

추천 연속기

약펀치 – 앉아 약펀치 – 약킥 – 앉아 약킥 – 강 전격스파이크

스텔스



우주인. 정체불명의 광학미채 기술로 몸을 숨기기 때문에 「스텔스」라고 불리운다. 기억을 훔쳐서 상대가 지금까지 싸운 결과를 분석하여 싸운다. 소를 좋아하여 소를 수집하고 있으며 지구상에 남은 소는 일본인 거리에 있는 「와규」뿐. UFO로 행동하고 있기 때문에 추적하기 힘들다.

아스테로이드 플레어	↓→□ 또는 △
코스모퓨전	↓←□ 또는 △
Q발	↓↓□ 또는 △
마그네트 스피어	←→□ 또는 △
코스모 익스플로전	↓←R1
Q리미트	↓↓R1

최종 보스 중 하나. 보스다운 강력한 기본기와 필살기를 지니고 있지만 게임 밸런스를 파괴할 정도라고는 생각되지 않는다. 띄우기 공격이 좋지 않은 대신 기본 콤보만으로도 7히트를 낼 수 있으며, 이 콤보 공격을 주축으로 싸워나간다.

주요 필살기


우르르~ 많이도 떨어진다

■코스모 퓨전 : 콤보 기술로, 약으로 사용하면 약공격에서 콤보로 이어지지만 강으로 사용하면 발동이 느려서 콤보 연결이 잘 되지 않는다.

■Q 발 : 대공기와 견제기, 양면에서 활약하는 필살기로, 버튼에 따라 공격하는 구체의 위치를 결정할 수 있다.

■마그네트 스피어 : 스텔스 최고의 필살기라고 생각되는 기술로, 잡기이면서도 콤보로 연결된다. 약공격 후 사용하면 약공격이 히트된 후에는 콤보로 들어가며, 약 공격을 가드했을 경우에는 잡기로 들어가게 된다. 상대와 근거리에 있을 때에는 약 공격 후 콤보로 꼭 사용하자.

■코스모 익스플로전 : 코스모 퓨전의 강화형 공격으로, 다른 난무계 레이브 어택과 비슷한 용법으로 사용하자. 즉, 반격용과 콤보용이다. 띄우기 후 들어가긴 하지만 구석이 아니면 4-5히트째에 멀어져서 클린히트시킬 수 없다.

■Q 리미트 : Q 발의 강화형 공격. 공격 구체의 위치를 결정할 순 없지만 거의 화면 전체가 판정이 있기 때문에 대공 공격이나 반격용으로 우수하다.

추천 연속기

약펀치 – 약킥 – 강펀치(2히트) – 강킥(2히트) – 앉아 강킥

루드 보이



다운타운의 갱 조직 「크라우드」의 두목. 주말이 되면 격투가와 싸움꾼을 모아서 격투기장에서 토너먼트를 개최한다. 그는 최강의 남자를 발견할 때마다 그 움직임을 자신의 뇌속에 기록해서 자신의 힘을 강하게 만들고 있다. 그의 검( )은 카오스 파워를 숨기고 있어서 절대적인 힘을 발휘한다.

인터셉터	↓←○ 또는 ×
문 슬라이서	↓←□ 또는 △
발스 다이렉트	←→□ 또는 △(□ 또는 △ 로 추격타 가능)
스발 소드	점프 중↓×
카오스 소드	↓←R1
뉴클리어 발스 다이렉트	발스 다이렉트 히트 중 ↓→R1
루드 체인지	↓→R1

역시 최종보스 중 하나로 발스 다이렉트에 캔슬되는 뉴클리어 발스 다이렉트를 잘 사용해주는 것이 기본이다. 기본기의 성능은 꽤 좋은 편이다.

주요 필살기


캔슬이고 뭐고 그냥 막 비비면 된다

■인터셉터 : 반격기인데 약간 성능이 나쁜 점이라면 자상 공격은 반격할 때 상대가 반격을 방어할 수 있다는 점. 대신 상, 중, 하단, 레이브 어택 가리지 않고 모두 반격을 하며, 반격하는 공격에 맞게 되면 상대는 공중에 떠서 콤보를 노릴 수 있다. 사용 버튼에 따라 반격 준비자세를 잡고 있는 시간이 틀려지며, 상대의 공격 타점에 따라 반격이 발동 안하는 경우가 있다.

■문 슬라이서 : 대공기, 리버설기로 맹활약하는 필살기. 성능은 무척 좋아서 무적 시간이 길고, 공중콤보용으로도 적절하다.

■발스 다이렉트 : 돌격기로서 버튼을 눌러서 추격타를 넣을 수 있다. 상당히 강력한 기술로서, 비트 게이지가 있다면 무조건 뉴클리어 발스 다이렉트로 연결해주자. 기본기에서 이어지는 콤보로 추천.

■뉴클리어 발스 다이렉트 : 발스 다이렉트에서 연결되는 기술로, 발스 다이렉트가 맞는 것을 확인하고 넣으면 늦는다. 굉장히 빨리 입력해야 들어가며, 게이지가 있다면 무조건 이것으로 연결해주는 것을 추천한다.

■루드 체인지 : 자신의 몸을 크게 만드는 필살기라지만, 전혀 강해지지 않는다. 새로 생기는 필살기도 없고…. 단지 기술의 판정이 미묘하게 좋아지기 때문에 비트 게이지가 여유 있다면 꼭 바꾸어주자.

추천 연속기

(루드 체인지 후) 약펀치 – 앉아 약펀치 – 약킥 – 앉아 약킥 – 강펀치 – 앉아 강펀치 – 약 발스 다이렉트 – 뉴클리어 발스 다이렉트

프로스티



캔디 가게의 가드로서, 어떤 사람인지는 알려져 있지 않다. 보통은 가게의 마스코트로서 가만히 있지만, 가게에 사건이 터질 때 움직이기 시작해서 생김새와는 다르게 냉혹하게 사건을 처리한다.

프로스티 빔	↓→□ 또는 △
헤드 헌팅	↓→○ 또는 ×
스프레드 바주카	↓→R1
스위트 맨슬러터	↓→R2

귀엽게 생겼지만 잔혹한 캐릭터. 식칼이 주무기이다. 띄우기 공격 전혀 없고 필살기도 좀 애매한 용도의 것들. 그리 강하다고 볼 수는 없다.

주요 필살기


으억~ 무서

■프로스티 빔 : 바닥에 냉동광선을 쏴서 생긴 얼음으로 공격한다. 약 / 강에 따라 발사 각도가 틀려져서 얼음의 생성 위치가 바뀐다. 근접하면 맞출 수 없는 이상한 기술. 거리만 어느정도 두고 있다면 견제용으로는 좋지만….

■스프레드 바주카 : 프로스티 빔의 강화판이지만, 프로스티 빔의 단점을 그대로 지니고 있다. 즉, 가까이 있으면 절대 맞지 않는다는 점. 날려보내기 공격의 후속타로 적합하다.

■스위트 맨슬러터 : 그나마 프로스티를 쓸만한 캐릭터로 만드는 것이 바로 이 기술. 올레그의 오버히트 풀코스와 비슷한 성격의 잡기 기술이다. 주력 레이브 어택.

추천 연속기

약펀치 – 앉아 약펀치 – 약킥 – 강펀치 – 강킥 – 약 헤드 헌팅

PlayStation



톰톰

11세. 그래피티 아티스트. 원기왕성한 자기 싫어하는 거리의 악동. 그림을 그리는 것을 좋아해서 거리에 스프레이로 낙서를 하고 다닌다. 그의 꿈은 세계의 끝에 낙서를 하는 일. 우연히 UFO를 발견한 뒤로 한번 타보고 싶다는 호기심에 불타고 있다.

플래시 핸드	↓↓□ 또는 △
그래피티 쇼트	↓→□ 또는 △
매드 페인팅	↓→R2
스크리블 라이즈	↓→R1

톰톰은 필살기 숫자는 적어도 모두 유용하게 쓰인다. 또, 덩치가 작아서 기본기의 리치가 짧을 것 같아 보여도 스프레이로 그린 분신(?)을 이용해 꽤 리치가 긴 편.

주요 필살기


펀치다! 로보!

■**플래시 핸드** : 대공기로도 쓰이고, 띄우기 공격인 강킥이 그리 높이 띄우지 못하는 대신, 구석에서 강킥을 맞춘 후 약 플래시 핸드를 쓰면 상대를 높이 띄울 수 있다. 추격타는 마음대로. 약과 강은 소환되는 주먹의 위치를 결정한다.

■**그래피티 쇼트** : 돌진계 필살기 같지만 자신의 몸을 돌진시키지 않기 때문에 위험부담은 없다. 견제용으로, 콤보용으로, 다방면으로 사용되는 필살기.

■**스크리블 라이즈** : 라모스의 정글링 러쉬와 모션이 똑같지만, 스프레이 분신이 나와서 같이 때린다는 점이 다르다.

추천 연속기

(구석한정)약펀치 - 약킥 - 강펀치 - 강킥 - 약 플래시 핸드 - 그래피티 쇼트 또는 스크리블 라이즈



마칸타일

62세. 원래 러시아의 특수부대원으로 살인 청부업자로서 활약하고 있었으나, 자신의 암살술 후계자를 찾기 위해 파트너인 두마리의 개와 함께 조직을 배반하고 일본인 거리에 나타난다. 최초의 후계자인 가리아의 세뇌에 실패한 그는, 라모스에게 흥미를 보이지만 시간은 얼마 남아있지 않았다. 비비안과 록시가 자객으로 추적하고 있기 때문….

스비보그	↓↓□ 또는 △
드루크	↓→□ 또는 △
류보프	↓→○ 또는 ×
트블체스트바	↓↓R1
무노가 드루크	↓→R1

마칸타일은 자신 대신에 개를 이용해서 싸운다. 개(라고는 하지만 절대 늑대처럼 보인다) 자체는 굉장히 강력한 캐릭터이지만, 많이 얻어맞아서 슬램 상태가 되면 마칸타일이 대신 나오게 된다. 마칸타일은 기본기라고는 손가락으로 찌르기(-_-) 밖에 없고, 필살기와 레이브 어택도 없는 최약체 캐릭터. 슬램 상태가 되지 않도록 언제나 주의를 기울이자.

주요 필살기


개론이나?

■**스비보그** : 대공기로, 공중콤보용으로 맹활약하는 필살기. 약으로 사용하면 약간 비스듬히, 강으로 사용하면 거의 수직으로 솟구친다. 상황에 맞게 사용하자.

■**트블체스트바** : 난무계 레이브 어택으로, 발동이 빨라서 콤보에 연결되지만 공중콤보일때는 클린히트시키기 힘들다.

추천 연속기

약펀치 - 앉아 약펀치 - 약킥 - 앉아 약킥 - 강펀치 - 앉아 강펀치 - 점프 강펀치



차드 & 그램

차드 22세, 그램 24세. 차드는 그램이 2살일 때, 한밤중에 하늘에서 떨어진 이상한 생물. 두 사람(-_-)은 형제처럼 양육된다. 보통은 두 사람 함께 호르몬의 정육점에서 일하고 있지만, 차드는 게으름뱅이인데다가 그램은 거리의 불량배. 주인 호르몬도 보통은 가게에 얼굴도 보이지 않기 때문에 정육점은 개점휴업 상태나 마찬가지이다.

라이징 차드	↓↓□ 또는 △
배드 스멜	↓→□ 또는 △
스카이다이브 차드	↓↓R1
차드 미사일	↓→R2

굉장히 특이한 캐릭터로, 기본기의 성능은 좋지 않지만 필살기가 워낙 좋아서 쓸만하다. 서서 강킥이 적을 띄우는 기술이지만, 풀 콤보로는 리치가 닿지 않아 띄울 수 없기 때문에 앉아 약킥 - 강킥 정도의 콤보로 띄우는 것이 좋다.

주요 필살기


저 다리 없이 팔로만 걷는 모습…
디아블로 2 생각나는군

■**라이징 차드** : 차드와 그램을 강하게 만드는 필살기. 굉장히 판정이 넓은 대공기로, 무적 판정 시간이 꽤 길어서 지상에서도 좋다. 딜레이도 크지 않은 편.

■**스카이다이브 차드** : 라이징 차드의 강화판. 라이징 차드와 다른 점은 떨어질 때에도 판정이 있다는 것이다.

■**차드 미사일** : 지상 콤보용으로 활용하면 좋은 레이브 어택이다. 발동이 느려 보이지만 신기하게도 콤보 연결은 된다.

추천 연속기

앉아 약킥 - 강킥 - 스카이다이브 차드



볼트 & 바론

볼트 48세. 매드 사이언티스트. 살육 머신을 만드는 일에 일생을 바치고 있다. 니트로를 제작하기도 한 그는 니트로가 인간의 기억을 잊지 못해서 실패작이 되었기 때문에 원숭이인 바론을 개조했고, 슬렛지를 다음 개조표본으로 생각하고 있다.

바론 나이 4세. 개조 원숭이. 이상하게 발달한 거대한 원숭이로 「밀림의 왕」으로 정글의 평화를 지키고 있었으나, 볼트 박사에 의해 개조되어버렸다.

볼가니 턴	←→□ 또는 △
나라 쿵고	↓←□ 또는 △
볼가니 오버스핀	←→R1
탄드 나라 쿵고	↓←R1

올레그, 니트로 등처럼 필살기보다는 기본기에 의존해서 싸워야하는 캐릭터. 기본기의 리치와 판정은 무척 좋은 편이지만 필살기의 성능이 좀….

주요 필살기


쓰러져라, 좀!

■**볼가니 턴** : 블랑카의 롤링어택 같지만, 맞은 상대가 쓰러지지 않는 것이 단점. 방어되었을 경우의 딜레이도 문제된다.

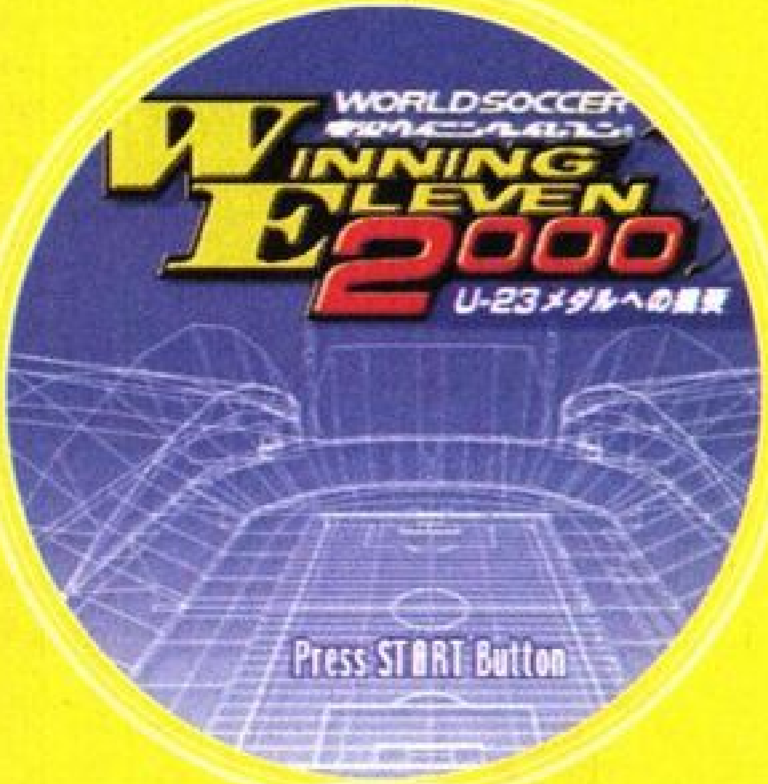
■**나라 쿵고** : 트레시의 밥줄 필살기, 스트럭 더스트와 비슷한 성격의 기술이지만, 발동속도가 느리다.

■**탄드 나라 쿵고** : 나라 쿵고의 강화판(이 말도 지겹다…). 발동이 너무 느려서 반격용으로 썼다고 해도 상대가 충분히 막을 수 있다. 그럼 바론은 뭘로 먹고 살지….

추천 연속기

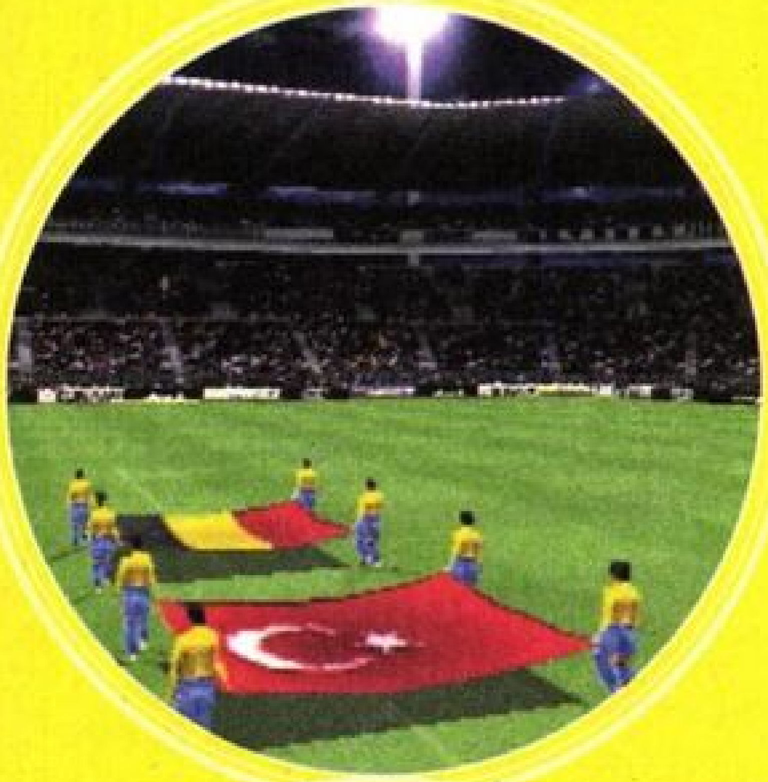
약펀치 - 약킥 - 앉아 약킥 - 강펀치 - 강킥 - 볼가니 턴

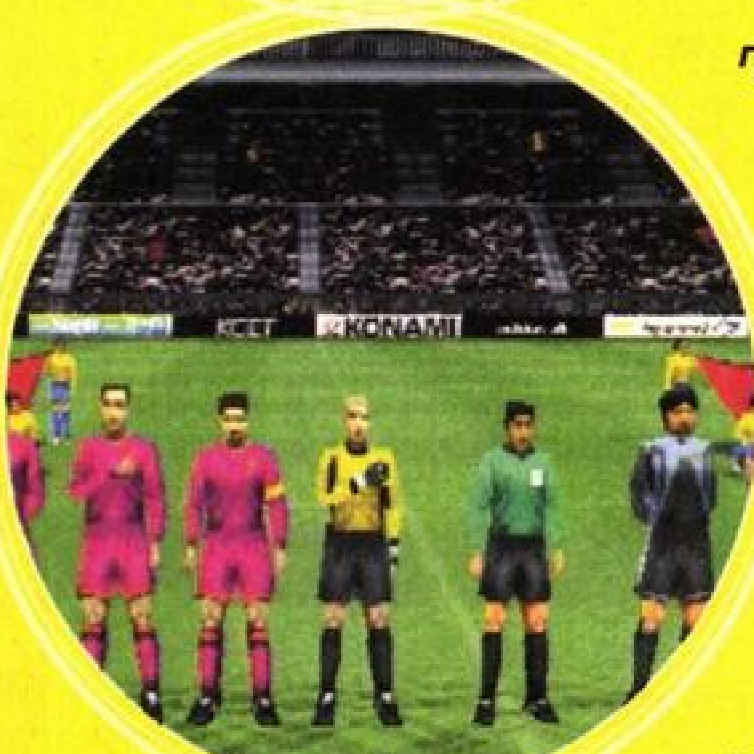
보다 리얼한 축구 게임을 지향하는



월드 사커 실황 위닝 일레븐 2000

-U-23 메달로의 도전-





「월드 사커 실황 위닝 일레븐 2000」(이하 위닝 2000)만의 특징은 선수의 개성과 액션, 그리고 볼의 움직임 등을 리얼하게 재현하였다는 점이다. 점수 차이가 압도적으로 나버려 쉽게 질려버리는 여타의 축구 게임과는 달리, 이 게임은 진짜 축구 경기처럼 점수를 내기가 어렵다. 오히려 이 게임은 골을 넣느나 보다는 골을 넣는 과정을 즐기는 축구 게임이라 할 수 있다. 이렇게 익숙해지기까지(골을 넣는 것이) 시간이 많이 걸려 플레이어를 애간장 태우게 할 것이다. 선수 개개인에게 능력치를 현실감있게 배분하여 개성을 살린 점이 매우 돋보이고, 실제 축구에서도 사용하는 대부분의 전술을 그대로 적용하여 즐길 수 있다는 것도 리얼한 요인중에 하나이다.

공략 ⋯→ 문학소년
어시스트 ⋯→ 떠돌이

PS

●장르 : 스포츠　●제작사 : 코나미
●발매일 : 8월 24일　●발매가 : 오픈 프라이스

게임모드 설명

위닝의 모드는 다른 게임에 비해서 종류가 많기 때문에 어지러운 면이 있다. 게이머가 쉽게 알 수 있도록 한글로 모드를 명시한 다음 게임상에 나오는 일본어를 명시하겠다. 그리고 이름을 통해서 그 내용을 쉽게 알 수 있기 때문에 모드에 대한 설명은 짧게 하도록 한다.

매치 모드(マッチモード)

친구나 컴퓨터를 상대로 연습 경기와 페널티킥을 플레이한다.

-A대표 연습경기(A代表エキシビジョンマッチ) : A대표(국가대표)로 연습경기를 플레이한다. 친구 또는 다른 사람과 대전을 하려할 때 사용하는 모드로 컴퓨터를 대전 상대로 하여 혼자 플레이할 수도 있다. 밑에 있는 마스터리그 데이터 모드를 이용하면 자신이 키운 클럽 팀으로 A대표 팀과 대전할 수 있다(자신의 팀이 어느 정도 강해졌나 시험해 볼 때 사용).

-A대표 P.K.전(A代表 P.K.戦) : A대표로 다른 플레이는 전혀 하지 않고 페널티킥전만을 플레이한다.

-U-23대표 연습경기(U-23代表 エキシビジョンマッチ) : U-23대표(올림픽 대표)로 연습경기를 플레이한다.

-U-23대표 P.K.전(U-23代表 P.K.戦) : U-23 대표로 페널티킥전을 플레이한다.

-올스타 매치(オールスターマッチ) : 유럽 올스타와 그 외 국가의 올스타 선수로 올스타 매치를 플레이한다. 유럽 올스타는 조직력을 바탕으로 힘위주의 경기를 하는 팀이고, 세계 올스타는 주로 남미 선수로 구성된 개인기 위주의 팀이다.

-마스터리그 데이터 로드(マスターリーグデータロード) : 마스터리그의 데이터를 로드하여 클럽 팀으로 플레이한다.



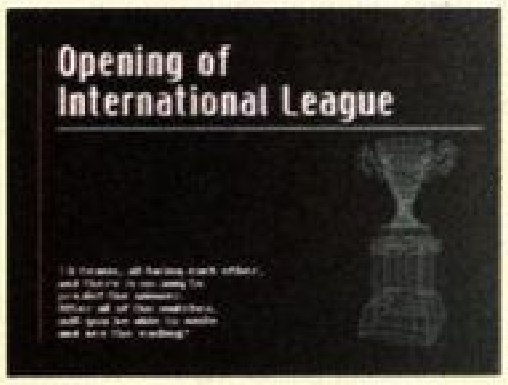
매치모드

리그 모드(リーグモード)

16개국이 참가하는 리그전을 펼친다. 32경기를 펼치는 풀 시즌과 16경기를 펼치는 하프 시즌, 두가지가 있다.

-새롭게 스타트(新規スタート) : 새로운 리그를 시작한다

-데이터 로드(データロード) : 메모리 카드에 보존되어 있는 데이터로 리그를 이어한다.



리그모드

컵 모드(カップモード)

모두 32개국이 참가하는 인터내셔널 컵과 각종 지역 컵 대회에 참가한다. 이곳 컵 모드에서 얻은 우승컵들은 게임 옵션의 감상 모드에서 천천히 감상할 수 있다.



컵모드

올림픽 모드(オリンピックモード)

U-23대표가 싸우는 올림픽 모드, 본선, 아시아 예선 중에서 선택할 수 있다.



일본으로만 나갈 수 있는 올림픽 예선

-아시아 최종 예선(アジア最終予選) : 아시아 최종 예선에 도전한다. 그룹 리그를 1위로 통과하면 본대회에 출전할 수 있다.

-본대회(本大會) : 본대회 토너먼트를 시작한다. 각국 16개팀이 참가한다.

-데이터 로드(データロード) : 메모리 카드에 보존되어 있는 데이터로 리그를 이어 한다.

마스터 리그(マスターリーグ)

24개 클럽팀으로 2부제 리그전을 진행한다. 이 모드에서는 독자적인 팀을 구성하여 선수를 얻거나 뺄 수 있다.



마스터 리그 팀 선택 화면

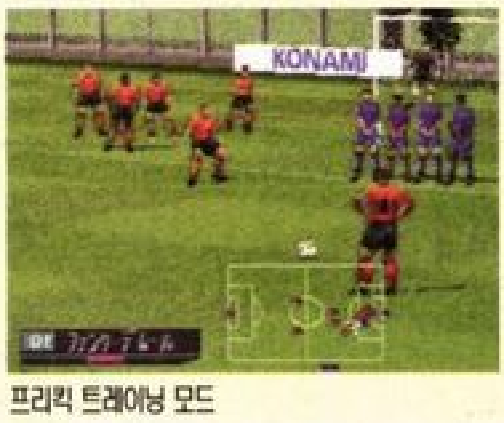
트레이닝 모드(トレーニングモード)

연습을 하는 모드, 플레이 테크닉을 연마하거나 포메이션 시스템을 확인할 때 주로 사용된다. 테크닉을 연마하기 쉽도록 서브 메뉴에 다양한 연습 메뉴가 있다. 연습 메뉴에서 원투패스(1-2パス シュート), 프리킥(フリーキック) 등을 고르면 그 상황에 맞게 선수들이 세팅되며 볼 위치는 ○버튼으로 선택한다. 필히 연습을 해두어야 할 메뉴는 원투 패스로 수비수를 따돌리는 데 아주 적절한 방법이라 할 수 있다.

-A대표(A代表) : A대표로 트레이닝을 시작한다.

-U-23代表 : U-23대표로 트레이닝을 시작한다.

-마스터 리그 데이터 로드(マスターリーグデータロード) : 마스터 리그의 팀 데이터를 로드하여 트레이닝을 시작한다.



프리킥 트레이닝 모드

게임 옵션(ゲームオプション)

메모리 카드의 관리와 화면의 위치 조정을 변경하는 옵션 모드, 또한 이곳에서 선수를 에디트할 수 있다.

메모리 카드(メモリーカード) : 메모리 카드를 관리하는 메뉴, 경기중에 설정한 환경 데이터를 변경할 수 있다.

에디트 모드(エディットモード) : 새롭게 선수를 만들거나, 기존에 있는 선수의 이름을 변경한다. 코나미에서 나오는 실황 시리즈나 위닝 시리즈의 경우 FIFA의 인증을 받지 않았기 때문에 실명을 사용할 수 없다. 편법으로 이름을 한 글자나 두 글자 틀리게 하여 데이터를 만들었기 때문에 정확한 이름으로 다시 에디트를 해야 한다.

-선수명 에디트 : A대표팀의 이름을 에디트한다. 그러나 일본팀은 에디트할 수 없다.

-등번호 에디트(背番號エディット) : A대표팀의 등번호를 에디트한다. 그러나 일본팀의 등번호는 에디트할 수 없다.

-선수 에디트(選手エディット) : 선수를 에디트한다. 작성한 선수는 22명까지 저장할 수 있다.

-선수등록(選手登録) : 선수 에디트로 작성한 선수를 팀에 등록한다. 그리고 현재 팀의 상태도 확인할 수 있다.

-에디트 선수 제거(エディット選手解除) : 선수 에디트로 작성한 선수를 제거한다.

-데이터 세이브(データセーブ) : 지금까지 에디트한 데이터를 세이브한다.

감상 모드(鑑賞モード) : 리그와 컵전에서 플레이어가 얻은 우승컵을 감상할 수 있다. 그리고 세이브한 리플레이 데이터도 감상할 수 있다.

키 컨피그레이션(キーコンフィグレーション) : 시합중에 사용하는 컨트롤러의 버튼을 변경한다. 기본 세팅이 상당히 잘 되있는 상태이므로 일부러 바꿀 필요는 없다.



게임옵션 화면

사운드 설정(サウンド設定) : 시합중에 나오는 음향 환경을 변경한다.

오디오(オーディオ) : 스테레오 / 모노

-실황(實況) : ON / OFF

-실황 음량 조절

-효과음 음량 조절

-BGM음량 조절

스크린(スクリーン) : TV의 화면 위치를 조정한다.

인포메이션(インフォメーション)

위닝 2000에서 파워업된 내용과 변경된 내용을 소개한다. 전작에서 변경된 점과 위닝 2000 서포터즈의 리스트를 볼 수도 있지만 내용이 방대하므로 자세한 내용은 생략한다.



주로 전작과의 차이점을 설명한다



위닝을 지지하는 자들

숨겨진 팀 등장조건

유로 올스타, 월드 올스타 : 인터내셔날 컵에서 우승한다. 레벨이나 시간과는 관계가 없다.

유럽 크래식, 월드 올스타 : 올림픽 모드를 클리어한다. 레벨 시간과는 관계가 없으며, 본선부터 시작해도 상관없다.

스타디움 추가 : 코나미 컵을 클리어한다. 레벨, 시간, 시합 형식과는 관계가 없다. 또 하나의 특전으로는 매치 모드에서 클럽 하우스를 사용할 수 있게 된다.

A대표 vs 마스터 팀 : 마스터 리그 디비전 1을 우승하면 자신이 만든 마스터 팀과 A대표간에 시합을 할 수 있다.

선수 패러미터

선수를 선택할 때 중요한 포인트가 되는 것이 바로 패러미터로 가격(?)을 결정하는 데에도 큰 역할을 담당한다.

위닝 2000에서는 스피드와 바디 밸런스가 뛰어난 선수가 좋다. 그 이유는 스피드가 높으면 사이드를 돌파하거나 재빨리 프레스를 가할 때 매우 유용하며, 바디 밸런스가 높으면 몸싸움에 강해서 볼을 쉽게 빼앗고 쉽게 뺏기지 않는다. 이 두 능력이 기본적으로 좋은 선수 중에서 각 포지션에 필요한 능력을 살펴 선수를 뽑으면 좋다.

공격력은 헤딩을 할 때 볼을 따 낼 확률과 상대 선수의 슬라이딩을 피할 확률이 오르고 몸이 흔들리는 상태에서 균형을 빨리 잡을 때 영향을 준다.

수비력은 슬라이딩으로 볼을 따낼 확률과 페인트에 속지 않는 확률이 오르고 COM이 조작하고 있을 때 포지션에 영향을 준다.

테크닉 수치가 높으면 드리블을 할 때 볼이 거의 떨어지지 않는다. 또한 트랩과 페인트를 잘 구사하며 루프슛의 정확도가 상승한다.

드리블 수치가 높으면 드리블을 할 때의 방향 전환이 쉽게 이루어진다. 또한 볼을 거의 빼앗기지 않으며 짧은 시간에 턴을 할 수 있다.

반응속도가 높으면 아군이 볼을 패스하는 순간 가장 정확한 패스 포착 지점으로 이동한다.

적극성은 볼을 갖고 있지 않을 때 얼마나 적극적으로 움직이는가를 나타낸 수치로, 포지셔닝, 골키퍼의 수비범위, 적의 패스를 끊을 때 사용하는 수치이다.



선수 패러미터

킥(왼발/오른발)	신장(키)
OFFENSE(オフェンス)	공격력
DEFENSE(ディフェンス)	수비력
BODY BAL.(ボディバランス)	몸의 균형
STAMINA(スタミナ)	스태미너
SPEED (スピード)	스피드
ACCEL.(加速力)	가속력
RESPONSE(レスポンス)	반응속도
JUMP POW. (ジャンプ)	점프력
HEADING ACC.	헤딩 결정력
TECHNIQUE(テクニック)	테크닉
PASS ACC.(パス)	패스정확도
SHOOT PWR.(シュート力)	슛팅력
SHOOT ACC.(シュート精度)	골 결정력
DRIBBLE(ドリブル)	드리블
CURVE (カーブ)	커브
AGGRESSIVE(積極性)	적극성

PlayStation

골을 넣기 위한 1보

기본조작법

	공격시 조작법	수비시 조작법
방향키	선수조작	선수조작
스타트	메뉴	메뉴
○	롱패스	태클
X	숏패스	수비(프레스 1)
△	스루패스	키퍼
□	슈팅	수비(프레스 2)
L1	혼합조작	커서 체인지
R1	대시	대시

1. 슛

미들 슛 또는 롱슛 이외의 모든 슛에서는 □버튼을 오랫동안 누르는 것은 금물. 기본적으로 슛은 가볍게 터치한다는 느낌으로 살짝 건들기만 하면 된다. 슛에서는 슈팅 코스도 매우 중요한데 페널티 에어리어 부근에서 45˚로 쏘는 슛이 성공률이 의외로 높다. 만약 위치에서 골키퍼가 달려나오면 다른 공격수에게 패스를 하면 바로 골로 연결된다.

슛(□)

슛을 하고자할 때 가장 중요한 것은 □버튼을 누르는 시간이다. □버튼을 누르고 있는 동안 슛 게이지가 상승하는데 너무 많이 채우면 바로 관중석으로 날아가는 '똥볼'이 되며, 게이지가 적으면 힘이 없어 골키퍼가 쉽게 잡는다. 적당한 슛 게이지는 경험을 통해서만 익힐 수 있으므로 많이 플레이를 하는 수밖에 없다.

루프 슛 (L1 + □ 또는 □ □)

공을 띄워서 골키퍼의 키를 살짝 넘기는 슛이다. 1:1 찬스에서 골키퍼가 앞으로 달려나올 때 주로 사용하는



골키퍼와의 1:1에서 사용하는 루프슛

슛으로 L1 + □으로 루프 슛을 사용하면 높이 띄워주며, □버튼을 연타하면 거의 살짝 넘긴다.

헤딩슛, 발리슛 (볼이 떨어지는 지점에서 □)

헤딩슛은 자리확보가 가장 중요하다. 센터링 후에 올라오는 볼을 미리 예측하여 플레이어가 조정하는 선수를 수비수 앞에 위치시켜야 한다. 머리에 맞추기만 하면 거의 골로 연결되지만 수비수가 상당히 타이트하게 마크하기 때문에 쉽게 연결되지 않는다.



헤딩슛

2. 코너킥

상대 수비수가 아군 선수를 타이트하게 마크하고 있기 때문에 아군 선수에게 패스를 하여도 슈팅할 기회도 없이 바로 수비수가 걷어낸다. 따라서 코너킥을 할 때에는 선수가 없는



공간을 활용할 것

공간을 활용하는 것이 포인트. 그곳으로 아군 선수를 이동시켜서 숏을 날리자.

3. 프리킥

기본적으로 프리킥을 한 볼은 놓여있는 자리에서 바로 위쪽 방향으로 날아간다. 이것을 염두에 두어 차는 방향을 결정할 것. 또한 프리킥은 게이지를 모을 때까지 방향키를 어떻게 입력하는가에 따라 다양하게 변한다. 방향키를 ↓로 하면 위로 살짝 띄어서, 방향키를 ↑로 하면 낮게 깔아서 날아간다. 패널티 에어리어 바깥쪽 부근에서의 프리킥이라면 방향키 ↑+□로 차면 빠른 슈팅을 가하기 때문에 들어갈 확률이 높다. 슈팅력이 19에 슈팅 정확도가 12의 선수(필자가 에디트 모드로 만든 선수) 정도로 위의 방법과 같이 차면 2번에 1번 정도 빠른 슈팅을 가한다. 슈팅력이 19로 슈팅 정확도가 17의 선수(브라질의 카를로스)라면 더욱 빠른 슈팅을 보여준다. 필자의 경우 브라질의 카를로스로 골대에서 43m 떨어진 지점에서 넣기도 하였다.



프리킥

4. 센터링

위닝 2000으로 오면서 변경점이 보이는 센터링. 센터링 후에는 받게 될 선수를 자신이 직접 조작하여 볼이 떨어지는 낙하점이나 궤도상으로 이동시켜야 한다. 이런 변경점으로 인해 센터링을 올릴 때에도 정확하게 해야 할 필요가 있다.

센터링의 정확도가 떨어지는 요인은 첫째, 익숙하지 않은 발로 찰 때, 둘째, 센터링을 올릴 때의 스피드가 너무 빠를 때, 셋째, 몸의 방향과 차는 방향의 각도가 클 때이다. 따라서 센터링을 올릴 때에는 목표 선수를 향해 정면으로 보고, 일단 정지한 다음 익숙한 발로 차는 것이 이상적이다. 센터링을 올렸다면 우선 커서가 붙은 아군 선수의 위치를 확인할 것. 그리고 그 선수를 상대 수비수 앞으로 이동시켜 직접 슈팅을 하는 것이 기본이다.

일반 센터링(○)

골 에어리어를 지나 양 사이드에서 ○버튼을 누르면 자동적으로 센터링을 올린다.



일반 센터링

키 높이의 낮고 빠른 센터링 (○ 버튼 2번)

센터링 위치에서 ○버튼을 두번 누르면 키 높이의 낮고 빠른 센터링을 올려준다.

낮고 빠른 센터링 (○ 버튼 3번)

센터링 위치에서 ○버튼을 세번 누르면 땅볼로 낮게 센터링을 해준다.



더낮은 센터링

5. 패스

패스의 정확도는 4. 센터링에서 언급한 세가지 조건이 적용된다. 무리한 패스는 바로 커트당해서 역습을 당하기 쉽기 때문에 안전하면서도 확실하

게 아군 선수에게 패스할 것.

숏패스 (X)

이 게임의 기본이 되는 조작으로 전작에 비해 정확도가 상당히 떨어지기 때문에 그냥 ×버튼만 연타해서는 쉽게 패스해 줄 수 없다. 패스를 하기 전에 화면 하단에 있는 레이더 화면을 통해 아군 선수의 위치를 파악하고, 마크맨이 없다면 패스를 할 것.

롱패스(○)

숏패스와는 달리 슛처럼 게이지로 힘 조절을 할 수 있는 패스 방법으로 반대편 사이드로 공을 넘기거나 단번에 센터 서클 안쪽으로 넣어줄 수 있는 방법이다. 힘조절로 공의 비거리가 변화하기 때문에 많은 경기를 통해서 익혀야 할 것이다.

스루패스 (△)

스루패스란 수비수 사이로 찔러 주며 공간을 활용하는 공격형 패스로, 정확히 공격수에게 이어진다면 바로 골로 연결되는 파괴력을 지니고 있다. 한방에 통하는 패스인 만큼 비록 골로 연결되지 않는다 하더라도 성취감을 맛볼 수 있다. 고종수 선수가 국제 경기에서 게임 메이커로 자주 활용되는 이유가 바로 스루패스 능력이 뛰어나기 때문이다. 그러나 위닝 2000에서는 고종수 선수의 능력이 그렇게 뛰어나게 나오지 않기 때문에 아쉬운 면이 보이기도 한다. 프랑스의 지단이나 일본의 나카타 선수가 스루패스를 사용하면(패싱력이 높은 선수) 빠르고 정확히 찔러 준다.



스루패스

공중 스루패스 (L1 + △)

스루패스의 강화판으로 공중으로 공을 띄어서 아군 선수에게 전방으로 패스를 넣어준다. 패스를 받는 선수에게 마크맨이 붙지 않는 한 커트가 되지 않으므로 성공률이 높은 패스 방법이다.



공중스루

원투패스 (L1 + X)

보통 월패스라고 불리는 패스로 상대 수비수를 속이고 적 진영으로 침투하고자 할 때 많이 쓰인다. 페널티 에어리어 부근에서 자주 쓰이며, 성공하면 바로 골로 연결되는 패스이다. 컴퓨터보다는 사람과의 대전에서 성공률이 높다.



원투패스를 이용하여 슈팅까지

공중 원투패스 (L1 + O)

원투패스의 강화판으로 공을 갖고 있던 선수가 땅볼로 패스하면 아군 선수가 공중으로 띄어서 다시 패스를 넘겨준다. 땅볼 원투패스의 경우 수비수가 밀집되어 있다면 쉽게 커트되기 때문에 중앙으로 넘겨줄 때에는 공중 원투패스가 자주 사용된다. 이렇게 원투패스가 자주 사용되는 이유는 공을 받아서 패스해주는 선수에게 수비가 집중되기 때문에 공을 넘기고 받는 선수는 수비수를 쉽게 따돌릴 수 있기 때문이다.



수비가 밀집되어 있다면 공중패스로

6. 수비

수비를 할 때 ×버튼을 누르면 플레이어가 조종하는 선수가 볼을 갖고 있는 상대 선수에게 압박을 가하며, □버튼을 누르면 근처에 있는 다른 아군 선수가 압박을 가한다. R1(대시 버튼)을 포함한 □버튼, ×버튼을 누르고 있으면 2명이 동시에 상대 선수를 압박할 수 있다. 또한 대시 버튼이나 방향키로 상대 선수와 몸싸움을 벌이면 뺏을 수도 있으니 방향키 조작에 자신이 있다면 이 방법도 좋다. 태클로 공을 빼앗을 수도 있지만 파울이 매우 엄하기 때문에 백태클은 바로 옐로우나 레드카드가 나오므로 주의할 것.



압박수비로 공격을 봉쇄

7.기타

페인팅 B (드리블중 L1 2회 연타)

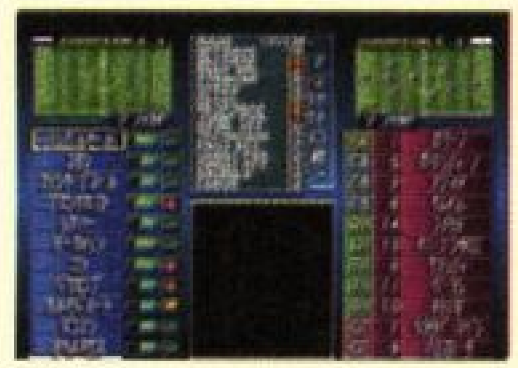
이 페인팅은 볼을 앞에 두고 양발로 반원을 그리며 상대방을 속이는 기술이다. 왼발잡이는 왼발부터, 오른발잡이는 오른발부터 페인트를 시작하며 모두 3회 페인트 B를 시도한다. 페인트 중에 방향키로 가려는 방향을 입력하면 상대를 속이고 지나갈 수 있지만, 수비수와의 거리가 가까우면 실패하기도 한다.



페인트B

컨디션

시합중에는 3명까지(전후반 합쳐서 6명) 교체할 수 있으므로, 망설이지 말고 선수를 교대하여 게임의 흐름을 바꾸는 것도 필요하다. 일반적으로 스태미너가 80%이상 떨어진 선수부터 교대하여 기동성을 유지한다. 스태미너가 떨어진 선수는 움직임이 둔해지기 때문이다. 선수의 교대는 아웃 플레이(공이 엔드라인 바깥으로 나가 경기가 잠시 중단된 상태) 중에만 할 수 있으므로 빠른 결단이 필요하다.



컨디션

패스 흘리기 (패스를 받기 직전에 R1)

R1 버튼은 대시 버튼이지만 패스를 받기 직전에 누르면 패스를 받지 않고 뒤쪽으로 흘린다.

볼을 흘리려는 순간에 방향키를 누르지 않고 R1 버튼을 누르면 된다.

공수비율

공수비율이란 선수들의 공격 또는 수비 가담도를 말하는 것으로 화면 하단에 나오는 5칸짜리 바를 통해 알 수 있다. 3째칸을 중심으로 왼쪽으로 움직이면 미드필드 지역 아래로 내려와서 수비하는 선수를 보강하여 수비비율을 높이며 오른쪽으로 움직이면 공격비율이 오른다. R2 버튼을 누른 상태에서 □버튼을 누르면 왼쪽으로, ○버튼을 누르면 오른쪽으로 한칸씩 이동한다.



공수비율

아일랜드

포지션	등번호	선수명	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
GK	1	알렌켈리(アラン-ケリ-)	12	190	13	16	17	14	15	16	13	15	13	16	14	13	13	12	16	14.40	14	32	右
CB	17	게리브린(ブリーン)	16	183	14	17	17	17	16	15	14	15	13	16	16	15	15	13	15	15.20	13	26	右
CB	5	케니커닝험(カニンガム)	184	18	13	16	16	16	15	15	14	16	14	16	16	15	15	13	16	15.07	14	29	右
SB	21	스테판카(カー)	20	175	17	15	17	17	17	17	15	18	15	16	15	16	17	14	16	16.13	17	23	右
SB	2	데니스조셉어윈(アーウィン)	20	173	17	16	16	16	16	16	16	17	17	16	15	16	17	16	16	16.20	17	34	右
DH	6	로이킨(ロイ-キーン)	28	179	17	17	17	18	17	16	17	17	16	17	17	17	16	15	17	16.73	15	29	右
OH	11	케빈킬베인(キルベイン)	20	183	16	15	17	17	17	16	16	16	16	16	16	16	17	15	16	16.13	17	25	左
SH	7	로리델랍(デラップ)	20	182	17	13	16	16	17	16	16	17	15	16	15	16	16	15	15	15.73	17	24	右
OH	8	마크킨셀라(キンセラ)	22	17	173	14	16	18	16	16	17	17	16	15	15	17	16	16	16	16.13	17	28	右
CF	10	로비킨(ロビン-キーン)	22	183	18	12	17	16	18	17	16	17	18	17	15	16	17	14	18	16.40	18	20	右
CF	9	나일퀸(クイン)	16	191	17	13	18	16	16	16	16	16	16	16	17	15	16	15	16	15.93	16	33	右
CB	15	필밥(バッブ)	20	182	14	17	18	16	17	16	15	17	14	18	17	15	14	14	15	15.80	15	29	右
CB	4	버틀러(バトラー)	18	188	15	17	17	16	16	15	14	16	14	16	17	15	15	14	15	15.47	15	27	右
SB	14	스티븐스턴튼(ストーントン)	16	180	16	16	16	17	17	16	15	16	15	17	16	16	16	17	16	16.13	16	31	左
SB	18	게리올리버켈리(ギャリーケリー)	16	173	16	15	16	17	16	16	15	16	15	15	16	16	14	16	15.67	17	26	右
SB	3	이안패트릭하트(ハルテ)	24	177	17	16	16	17	17	16	16	18	16	15	15	16	17	16	17	16.33	17	23	左
DH	19	마크케네디(ケネディ)	16	181	15	16	17	16	16	15	15	16	15	15	16	15	15	14	15	15.40	15	24	右
SH	20	다미엔더프(ダフ)	16	171	16	15	15	16	16	17	16	16	15	14	16	16	16	16	17	15.80	16	21	左
SH	12	제이슨맥카티어(マカティア)	20	180	16	15	16	17	17	17	16	17	16	15	16	17	17	17	16	16.33	17	29	右
CF	22	안소니카스카리노(カスカリーノ)	16	188	16	13	18	15	15	15	16	15	17	16	17	17	16	16	16	15.87	15	37	右
CF	13	데이비드코놀리(コノリー)	16	173	17	13	16	17	16	17	15	17	16	17	16	16	17	14	17	16.07	16	23	右
GK	16	딘켈리(ディーンキーリィ)	10	183	12	16	17	13	15	15	14	16	13	16	13	13	13	13	15	14.27	16	29	右

스코틀랜드

포지션	등번호	선수명	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
GK	1	닐설리번(サリヴァン)	14	183	12	17	17	14	15	16	13	16	13	17	13	13	12	12	17	14.47	15	30	右
CB	4	폴리치(リッチー)	18	179	14	17	17	16	16	17	15	16	14	16	16	15	15	14	16	15.60	16	25	右
CB	5	헨드리(ヘンドリー)	24	186	14	18	18	17	16	16	16	16	14	17	17	16	16	15	17	16.20	15	34	右
SB	6	크리스티안데일리(デイリー)	24	183	16	16	16	16	17	17	15	17	16	16	16	16	16	14	15	15.93	16	26	右
SB	3	갈럼이안데이비슨(デヴィッドソン)	18	177	16	15	16	17	17	15	15	16	15	16	16	15	15	16	15.73	16	24	右
SH	2	콜린캘더(カルファー)	18	175	16	14	16	16	17	16	16	16	15	16	15	16	17	14	15	15.67	17	28	右
DH	11	콜린캐머런(キャメロン)	16	177	16	15	16	17	16	15	16	15	16	16	15	17	16	14	15	15.67	16	27	右
DH	8	배리퍼거슨(ファーガソン)	24	180	15	17	17	17	16	17	16	17	16	17	17	15	15	16.20	16	22	右
OH	10	던허친슨(ハッチソン)	18	189	17	14	17	17	16	17	16	16	16	17	17	17	16	15	16	16.27	18	29	右
CF	9	케빈갤러거(ギャラハー)	24	173	17	12	16	16	17	16	16	17	17	17	16	16	16	16	17	16.13	17	33	右
CF	7	빌리도즈(ドッヅ)	18	173	17	13	17	16	16	17	15	16	17	16	17	17	14	17	16.07	17	31	右
CB	16	데이비드위어(ウェア)	18	188	14	16	18	16	16	15	15	15	14	16	16	14	15	14	16	15.33	14	30	右
CB	18	매트엘리엇(エリオット)	16	191	15	17	18	15	15	15	14	16	16	16	17	16	15	15	16	15.73	15	31	右
CB	13	브라이언오닐(オニール)	16	185	14	16	18	16	16	15	15	16	14	17	16	15	16	14	15	15.53	16	27	右
SB	17	토미보이드(ボイド)	16	182	16	16	17	16	17	16	16	16	15	16	15	15	16	15	15	15.80	16	34	左
DH	14	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
DH	19	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
OH	22	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
OH	20	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
CF	15	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
CF	21	날도허티맥캔(マッカン)	16	178	17	12	16	17	17	16	15	16	16	16	17	16	16	14	16	15.80	17	26	右
GK	12	조나단골드(ゴールド)	10	185	12	16	17	14	15	16	13	16	12	16	13	13	12	12	16	14.20	13	32	右

잉글랜드

포지션	등번호	선수명	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
GK	1	데이비드시먼(シーマン)	24	193	12	18	18	13	16	16	13	16	14	16	14	13	12	12	16	14.60	14	36	右
CB	4	솔캠벨(キャンベル)	24	189	15	17	19	17	17	16	15	17	14	17	17	16	15	14	16	16.13	15	25	右
CB	5	토니아담스(アダムス)	22	190	14	17	18	16	16	15	15	16	14	16	17	15	15	13	15	15.47	14	33	右
SB	3	필립네빌(P・ネヴィル)	22	180	15	15	17	17	17	16	16	16	15	15	15	16	17	15	15	15.80	17	23	右
SB	2	게리네빌(G・ネヴィル)	24	178	16	16	16	16	17	17	16	16	15	16	15	17	16	15	16	16.00	16	25	右
DH	14	폴인스(インス)	24	179	15	17	17	18	16	15	16	17	16	16	17	17	16	14	17	16.27	15	32	右
SH	11	스티브맥마나먼(マクマナマン)	26	188	16	15	16	16	17	17	17	16	16	15	15	17	17	15	15	16.00	16	28	右
SH	7	데이비드베컴(ベッカム)	40	183	18	15	16	17	17	16	19	17	18	16	15	18	18	19	15	16.93	17	25	右
OH	8	폴스콜스(スコールズ)	32	171	17	14	16	18	17	17	18	18	17	17	17	17	17	16	17	16.87	18	23	右
CF	10	마이클오웬(オーウェン)	44	171	17	12	16	17	19	18	16	17	18	17	17	18	18	15	17	16.80	19	20	右
CF	9	앨런시어러(シアラー)	36	180	18	13	17	17	17	18	16	17	18	18	18	17	16	14	18	16.80	17	30	右
CB	6	마틴레이먼드키언(キーオン)	22	185	14	17	17	16	16	15	15	16	14	17	16	16	15	13	16	15.53	14	34	右
CB	12	개리스사우스게이트(サウスゲイト)	24	178	14	16	17	16	16	16	15	16	15	17	16	16	15	14	16	15.67	15	29	右
SB	15	개리스배리(バリー)	20	182	16	16	17	17	17	17	16	16	15	16	16	16	15	14	16	16.00	17	19	左
DH	16	스티브제라드(ジェラード)	22	185	15	16	17	18	16	17	16	18	16	15	15	16	16	16	15	16.13	16	20	右
SH	17	데니스와이즈(ワイズ)	22	169	16	15	16	17	16	17	17	16	16	16	16	17	16	15	16	16.13	17	33	右
OH	18	닉반비(バームビー)	24	167	17	14	16	17	17	17	17	16	17	17	15	17	17	16	17	16.47	17	26	右
CF	19	에밀헤스키(ヘスキー)	28	188	18	13	18	16	17	17	17	17	17	15	16	17	16	14	17	16.33	16	22	右
CF	20	케빈필립스(フィリップス)	30	174	18	12	16	17	17	18	15	17	18	16	17	17	16	15	18	16.47	18	27	右
CF	21	로비파울러(ファウラー)	28	176	17	13	16	16	17	17	16	18	17	16	16	17	18	17	17	16.53	18	28	左
GK	22	리차드라이트(リチャード-ライト)	16	184	13	16	17	14	15	15	13	15	13	17	13	12	13	12	16	14.27	16	22	右
GK	13	나이젤마틴(マーティン)	18	190	12	17	17	14	15	17	13	15	13	17	14	14	12	12	17	14.60	15	34	右

북아일랜드

포지션	등번호	선수명	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

웨일즈

포지션	등번호	선수명	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

포르투갈

포지션	등번호	선수명	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

스페인

GK	1	카니사레스(カニサレス)	18	181	13	16	17	14	15	16	13	16	13	17	13	13	13	12	17	14.53	16	31	右
CB	18	마르틴파코(パコ)	18	180	15	17	17	16	16	15	16	16	17	16	15	16	15	15	15	15.93	16	30	右
CB	6	루이스에에로(イエロ)	32	187	16	18	18	17	16	16	17	18	17	17	16	17	16	16	15	16.87	16	32	右
SB	3	아란사발(アランサバル)	20	183	15	16	17	17	16	16	15	16	14	17	16	17	14	16	16	15.73	14	27	左
SB	2	알폰소살가도(サルガド)	24	176	16	17	16	17	17	16	15	16	15	16	17	16	16	16	16	16.20	17	24	右
DH	4	과르디올라(グアルディオラ)	34	180	17	17	17	17	17	17	16	18	17	16	16	18	17	17	16	16.80	17	29	右
SH	8	프란시스코(フラン)	20	179	16	15	16	16	17	16	16	15	16	17	16	18	15	15	16	15.93	16	31	左
SH	17	에체베리아(エチェベリア)	28	182	16	14	17	17	17	16	17	17	16	17	16	14	16	16	16	16.20	18	23	右
OH	21	발레론(ヴァレロン)	20	184	16	16	16	16	17	17	17	17	16	15	17	17	15	16	16	16.20	15	25	右
CF	10	블랑코라울(ラウール)	40	18	180	13	17	17	17	17	17	17	18	16	18	18	17	18		16.93	17	23	左
CF	20	우르사이스(ウルサイス)	24	188	18	13	18	16	17	16	16	17	17	17	18	16	16	15	17	16.47	16	28	右
CB	5	아벨라르도(アベラルド)	20	180	15	17	17	16	16	15	15	16	15	16	15	15	14	16	16	15.60	14	30	右
SB	12	세르히(セルジ)	24	175	17	15	16	17	16	17	17	16	17	17	16	16	15	16	16	16.20	18	28	右
SB	19	벨라스코(ヴェラスコ)	18	179	15	16	17	17	16	16	16	16	15	15	15	17	15	15	16	15.87	16	23	右
DH	7	엘게라(エルゲラ)	18	185	15	16	17	17	15	16	16	17	16	15	16	16	14	15	16	15.87	15	25	右
DH	15	엔리케(エンリケ)	20	181	15	17	18	18	16	16	15	17	15	17	16	15	16	15	16	16.13	15	34	右
SH	16	가이스카멘디에타(メンディエタ)	24	173	16	16	16	18	17	17	16	17	16	16	17	17	16	16	16	16.40	17	26	右
OH	14	헤라르드(ジェラルド)	24	180	17	14	17	17	17	16	17	17	17	17	17	17	16	17	16	16.67	16	21	右
CF	9	페드로무니티스(ムニティス)	22	167	16	13	16	18	17	18	15	17	16	17	17	17	14	17	16	16.20	17	25	右
CF	11	알폰소페레스(アルフォンソ)	20	178	17	13	16	17	16	17	16	17	18	17	16	16	15	16	17	16.27	16	27	右
GK	13	카시야스(カシージャス)	20	184	12	17	17	14	16	17	14	16	13	17	13	13	13	12	17	14.87	17	19	右
GK	22	프란시스코몰리나(モリナ)	18	186	13	17	17	14	16	15	13	16	14	17	14	14	13	12	17	14.80	15	30	右

벨기에

GK	1	필립데빌데(P・デ・ヴィルデ)	20	180	13	17	17	13	15	15	13	15	13	16	14	12	13	13	18	14.47	15	36	右
CB	4	에릭데스탤랜스(スターレンス)	22	183	16	17	16	16	16	16	15	16	16	17	16	16	15	16	17	16.07	16	36	右
CB	3	조스발팔렌(ファルゲーレン)	18	187	14	17	17	17	16	15	14	16	15	17	15	15	14	15	18	15.53	16	24	右
CB	17	필립레오나르(レオナール)	20	187	15	17	18	16	16	15	16	14	17	15	15	16	15	16	16	15.80	17	26	左
SB	2	에리크데플랑드르(デフランドル)	16	178	15	16	17	16	16	16	15	16	16	16	16	16	15	15	16	15.80	16	27	右
DH	6	이베스반데르하그(ファンデルハーグ)	18	180	15	17	18	16	16	15	16	17	16	15	15	14	15	15	16	15.73	15	30	右
SH	8	바트고어(ゴール)	20	183	16	15	17	17	17	16	17	16	17	17	16	17	15	15	16	16.20	17	27	左
SH	11	게르트베르헤옌(ファルヘイエン)	22	188	16	15	18	17	16	16	17	17	16	17	16	16	16	16	16	16.27	18	29	右
OH	7	마르크빌모츠(ヴィルモッツ)	20	178	16	15	17	16	17	16	18	16	17	16	16	16	16	16	16	16.33	16	31	右
CF	9	에밀음펜자(E・ムペンザ)	30	174	17	13	16	17	18	17	16	17	18	17	17	15	17	17	16	16.60	18	22	右
CF	10	브랑코스트루파르(ストルパル)	24	190	18	13	18	16	17	17	17	16	17	16	16	16	16	16	16	16.47	17	30	右
CB	19	에릭반메이르(ファンメイア)	20	187	15	17	18	16	16	15	16	17	14	17	16	16	16	15	16	16.00	16	32	右
CB	15	자크페테르(ピーターズ)	16	184	14	16	18	16	16	15	16	16	16	15	15	16	15	15	15	15.40	16	30	右
SB	18	게르트반케르크호벤(V・ケルクホーフェン)	24	189	16	14	17	17	17	16	17	16	16	17	17	16	16	16	16	16.33	17	29	右
DH	5	필립클레멘트(クレメント)	16	190	15	16	16	16	15	15	16	15	15	16	16	14	15	15	16	15.60	15	26	右
DH	22	마르크헨드릭스(ヘンドリックス)	18	184	16	15	17	16	16	16	16	15	16	16	15	15	15	15	16	15.73	15	28	右
OH	14	요한발렘(ワレム)	24	169	17	14	15	17	17	16	17	16	17	16	16	15	16	16	16	16.53	17	28	右
CF	21	음보음펜자(ムボ・ムペンザ)	20	173	18	12	16	18	17	15	18	16	18	17	16	17	16	16	16	16.47	18	23	右
CF	16	루크닐리스(ニリス)	26	185	17	13	16	17	17	17	17	17	17	17	16	16	16	16	16	16.33	16	33	右
CF	20	질레스데빌데(G・デ・ビルデ)	22	180	17	13	17	16	17	16	17	17	17	16	17	15	16	16	16	16.20	17	29	右
GK	13	프레데릭헤르폴(ヘルポール)	16	183	13	17	17	14	16	17	13	16	13	17	14	13	13	12	16	14.67	17	26	右
GK	12	게르트데플리허(デ・フリーガー)	18	186	13	17	18	14	16	16	14	16	13	16	13	13	13	12	16	14.73	16	28	右

스위스

GK	1	파스칼주베르뷜러(ズベルビューラー)	18	195	13	17	19	13	15	15	13	16	13	16	14	13	13	12	16	14.53	16	29	右
CB	3	스테판헨초즈(ヘンチョズ)	18	185	14	17	17	17	16	15	16	16	15	16	15	16	15	15	16	15.80	14	25	右
CB	13	세바스티앙제네바(ジュネバ)	16	180	14	17	17	16	17	15	14	15	17	15	15	15	14	15	16	15.40	14	26	右
CB	2	베르트하스(ハース)	16	185	15	16	17	17	16	15	15	16	15	16	16	16	16	15	16	15.93	15	22	右
DH	4	뮤라트야킨(ムラト・ヤキン)	16	183	15	16	18	16	16	16	15	16	15	17	16	16	15	16	16	15.87	16	25	右
DH	15	파트릭뮐러(P・ミュラー)	18	177	16	14	16	17	17	16	17	17	16	16	17	17	16	16	16	16.27	17	24	右
SH	6	요한보겔(ヴォーゲル)	16	175	16	15	15	17	17	15	16	15	16	17	16	15	16	15	16	16.00	16	23	右
OH	9	파트릭뷜만(ブュルマン)	18	174	17	13	16	17	17	16	17	17	16	16	17	16	15	16	16	16.13	17	29	右
OH	10	시리아크스포르제(スフォルツァ)	30	180	16	14	16	17	16	16	17	17	17	18	18	18	16	16	16	16.80	16	30	右
CF	11	스테판샤피라(シャプイザ)	30	180	18	13	17	17	16	17	17	18	17	17	17	17	16	16	16	16.67	18	31	左
CF	7	다비드세사(セサ)	26	174	17	13	16	17	16	16	17	17	17	16	17	18	17	16	16	16.47	17	27	右
CB	14	스테판볼프(ウォルフ)	18	181	14	17	17	16	16	15	14	15	15	17	16	15	14	15	15	15.53	14	29	右
CB	20	세바스티앙포르니에(フォーニエ)	18	179	14	17	16	17	17	15	14	16	14	16	16	15	14	15	15	15.33	14	29	右
SB	5	주제페마차렐리(マッツァレッリ)	16	177	16	15	16	17	16	15	17	15	16	16	16	15	15	16	16	15.80	17	28	右
DH	17	프란코디조리오(ディ・ジョリオ)	16	174	16	15	16	17	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	15	16.00	15	26	右
SH	19	레기스로텐뷜러(レーテンブラー)	16	171	16	15	16	17	16	15	16	16	16	16	15	15	16	16	15	15.73	17	29	左
SH	21	리좌로바키(ヴィッキー)	16	178	16	15	15	18	17	16	16	16	16	17	16	15	16	16	16	15.93	16	23	右
OH	8	알렉산더레이(A・レイ)	18	180	16	14	16	17	16	17	17	16	16	16	16	16	16	16	15	16.07	16	27	右
CF	16	쿠빌라이튀르키일마즈(トゥルキルマズ)	22	182	17	13	16	17	16	15	16	17	17	16	16	17	15	16	16	16.13	16	33	右
CF	18	토마스비스(ウィス)	20	177	17	13	16	17	17	18	15	16	17	17	16	17	16	15	16	16.27	17	27	右
CF	22	알렉산더코미세티(コミセッティ)	16	181	17	13	17	17	16	17	16	17	16	17	16	17	17	15	16	16.33	16	27	右
GK	12	마르코파스콜로(パスコロ)	16	189	13	16	19	13	15	14	14	15	13	16	13	14	12	12	16	14.33	16	34	右

프랑스

GK	16	파비앵바르테즈(バルテズ)	26	183	13	18	18	14	16	17	14	17	14	18	14	14	13	13	18	15.40	17	29	左
CB	8	마르셀드사이(デサイー)	30	185	15	18	18	17	16	17	16	16	15	18	17	16	15	14	18	16.27	14	31	右
CB	5	로랑블랑(ブラン)	26	190	15	18	18	17	16	17	15	16	16	16	17	16	15	14	17	16.07	13	34	右
SB	3	비센테리자라쥐(リザラズ)	26	169	17	16	16	17	17	16	17	16	16	17	16	16	15	16	16	16.13	18	30	左
SB	15	릴리앙튀랑(テュラム)	30	182	16	18	17	17	17	18	17	16	18	16	19	17	17	15	17	17.00	18	28	右
DH	17	엠마뉴엘프티(プティ)	24	185	17	16	17	17	17	16	17	17	16	17	17	17	16	17	16	16.67	16	29	左
DH	7	디디에데샹(デシャン)	24	174	16	17	17	17	18	16	15	17	16	16	17	17	16	16	17	16.47	15	31	右
CF	12	티에리앙리(アンリ)	24	187	17	13	17	17	18	17	16	17	18	17	17	18	16	17	16	16.80	18	23	右
OH	6	유리조르카에프(ジョルカエフ)	32	179	17	14	16	17	17	16	18	18	17	16	16	18	17	17	16	16.67	17	32	右
OH	10	지네딘지단(ジダン)	40	185	18	14	17	17	16	19	19	18	17	18	16	18	19	18	16	17.13	17	28	右
CF	9	니콜라스아넬카(アネルカ)	30	184	18	12	17	18	17	18	16	17	17	18	18	17	17	16	16	16.80	18	21	右
CB	18	프랑크르뵈프(ルブーフ)	24	183	15	17	17	16	17	17	15	16	15	17	15	15	14	14	15	15.60	14	32	右
SB	2	뱅상캉델라(カンデラ)	26	180	16	16	16	17	17	16	16	16	17	16	17	16	15	16	16	16.47	14	26	左
DH	4	파트릭비에이라(ヴィエラ)	22	192	16	17	17	17	16	16	17	15	17	16	16	17	15	15	16	16.27	15	24	右
DH	19	크리스티앙카랑뵈(カランブー)	24	180	16	16	18	18	17	16	16	16	16	16	17	17	16	15	16	16.53	16	29	右
OH	14	조엠마르(ヌーマー)?	28	18	178	14	18	17	17	16	18	16	16	16	17	17	16	16		16.53	16	27	右
OH	11	로베르피레(ピレス)	28	185	16	15	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	16	16	16	16.47	16	26	右
CF	20	다비드트레제게(トレゼゲ)	28	185	17	13	17	17	17	17	16	17	18	17	17	17	15	18	16	16.60	17	22	右
CF	21	크리스토퍼뒤가리(デュガリー)	26	188	17	14	18	16	16	16	17	17	17	18	17	17	14	16	16	16.53	16	28	右
WG	13	실뱅빌토르(ヴィルトール)	24	173	17	13	16	17	18	18	16	18	18	17	17	16	15	18	16	16.80	17	26	右
GK	22	올리비에라메(ラメ)	18	187	12	17	18	14	15	16	13	16	13	17	13	13	13	12	16	14.53	15	27	右
GK	1	베르나르라마(ラマ)	18	183	13	17	17	13	15	16	13	16	13	16	13	13	13	12	17	14.47	16	37	右

네덜란드

GK	1	데르사르(V・デル－サール)	26	197	14	19	18	14	16	16	15	16	15	17	14	15	14	14	18	15.67	16	29	右
CB	3	야프스탐(スタム)	32	191	15	19	18	17	16	16	15	16	15	18	17	16	15	13	17	16.20	14	28	右
CB	4	프랑크데부르(F・デブール)	32	180	16	17	17	16	16	16	17	17	15	17	16	17	16	16	16	16.33	15	30	左
SB	12	반브롱크호스트(ファンブロンクホルスト)	20	178	16	15	16	17	17	16	16	16	15	16	16	16	16	15	15	15.87	16	25	右
SB	2	미하엘라이지허(ライツィハー)	24	178	17	16	16	17	18	17	16	17	16	17	16	16	17	15	16	16.47	16	27	右
DH	8	에드가스타빗다비즈(ダヴィッツ)	36	169	16	16	17	19	18	18	17	19	17	19	17	17	17	16	17	17.27	17	27	左
SB	7	필립코쿠(コクー)	24	182	17	16	17	17	17	16	16	17	16	16	16	17	17	16	17	16.53	16	29	左
CF	10	데니스베르캄프(ベルカンプ)	38	186	17	14	17	16	17	16	18	17	18	16	17	19	18	17	16	16.87	17	31	右
CF	9	패트릭클루이베르트(クライファート)	40	187	18	13	18	17	17	18	16	17	18	18	18	18	16	14	17	16.87	16	24	右
SH	5	부데베인젠덴(ゼンデン)	24	172	17	16	16	17	17	18	17	17	16	17	16	17	17	15	17	16.60	17	24	左
WG	11	마르크오베르마스(オーフェルマルス)	28	173	*17	14	16	17	18	18	17	17	17	16	16	18	18	15	18	16.80	18	27	右
CB	13	베르트콘테르만(コンテルマン)	22	188	15	18	18	17	16	16	15	16	15	17	17	16	16	14	17	16.20	14	29	右
SB	19	에투르누먼(ニューマン)	22	181	17	15	16	17	18	15	16	17	16	17	16	16	17	15	16	16.27	17	30	右
SB	15	페울보스벨트(ボスフェルト)	20	184	17	15	16	17	17	16	16	16	15	16	15	16	17	15	15	15.93	17	30	右
DH	20	아론모하메드빈테르(ヴィンター)	26	173	15	16	16	17	16	15	15	17	15	17	16	16	15	15	16	15.80	15	33	右
SH	16	로날드데부르(R・デブール)	32	183	16	16	17	17	17	16	19	16	16	16	16	18	17	18	16	16.67	17	30	右
OH	6	클라렌스세도르프(シードルフ)	36	177	16	16	16	19	17	17	17	18	16	18	17	17	17	16	17	16.93	16	24	右
CF	21	로이마카이(マカーイ)	22	188	18	12	17	16	17	17	15	17	17	16	18	17	16	14	17	16.27	18	25	右
CF	14	피터반호이동크(ファンーフォッセン)	20	182	17	13	17	17	16	17	16	17	17	17	17	16	16	14	17	16.27	16	32	右
CF	17	피에르반호이동크(V・ホーイドンク)	24	190	17	14	18	16	17	17	16	18	17	18	17	17	17	15	17	16.73	17	30	右
GK	18	에드데고이(デフーイ)	18	197	13	17	19	13	15	14	13	16	13	16	13	13	13	13	17	14.53	16	33	右
GK	22	산데르베스터벨트(ヴェスターフェルト)	20	179	13	17	17	14	16	16	14	17	14	18	14	14	14	13	18	15.27	14	25	右

이탈리아

GK	1	지안루이지부폰(ブッフォン)	28	188	13	18	17	14	16	17	14	17	13	18	13	14	13	12	19	15.20	19	22	右
SB	3	파올로말디니(マルディーニ)	32	185	16	17	17	18	17	16	17	17	16	17	16	17	16	15	16	16.53	16	32	-
CB	13	알레산드로네스타(ネスタ)	24	187	15	18	18	17	17	16	16	16	15	17	17	16	16	14	17	16.33	15	24	右
CB	5	파비오칸나바로(カンナヴァロ)	28	175	15	19	17	17	17	17	16	16	15	18	16	17	16	14	17	16.47	14	26	右
DH	4	데메트리오알베르티니(アルベルティーニ)	24	177	16	16	16	17	16	16	17	17	16	16	15	17	17	16	15	16.20	15	29	右
SH	8	안토니오콘테(コンテ)	20	178	16	16	17	18	16	15	16	17	15	16	15	16	16	15	17	16.07	15	31	右
SB	11	잔루카페소토(ペソット)	22	173	16	16	16	17	17	17	16	16	16	16	16	16	16	14	16	16.07	16	30	右
SH	17	지안루카잠브로타(ザンブロッタ)	24	181	17	15	17	17	17	16	17	17	16	16	16	17	17	16	16	16.47	17	23	右
OH	18	스테파노피오레(フィオーレ)	28	177	17	13	17	17	17	16	18	16	17	16	16	17	17	17	16	16.47	17	25	右
OH	20	프란체스코토티(トッティ)	180	17	13	17	17	17	17	17	18	17	17	17	18	18	16	17		16.87	17	23	右
CF	9	필리포인자기(F・インザーギ)	32	181	18	13	17	16	18	17	16	16	18	17	17	17	16	15	18	16.60	18	27	右
CB		파올로네그로(ネグロ)	22	182	15	17	17	16	16	15	15	16	15	17	16	16	15	14	16	15.73	14	28	右
CB	15	마르크율리아노(ユリアーノ)	22	187	13	18	18	17	16	16	15	16	15	17	16	16	16	14	17	16.00	15	27	右
SB	2	치로페라라(フェラーラ)	20	180	16	17	16	17	17	17	16	16	16	16	14	16	17	15	17	16.20	17	33	右
DH	16	마시모암브로시니(アンブロジーニ)	24	180	16	17	16	18	16	16	16	17	16	17	16	17	17	15	16	16.40	16	23	右
DH	14	루이지디비아조(ディビアッジョ)	22	175	15	16	16	19	16	15	17	17	15	16	16	16	16	15	16	16.07	14	29	右
OH	7	안젤로디리비오(ディーリーヴィオ)	24	173	16	15	16	17	16	16	17	17	16	16	16	16	16	16	15	16.07	16	34	右
CF	10	알레산드로델피에로(デルーピエロ)	40	173	18	14	16	17	17	17	18	16	18	16	17	18	19	18	16	17.00	17	25	右
CF	21	마르코델베키오(デルヴェッキオ)	24	186	17	14	17	16	17	17	16	17	17	17	17	17	16	14	18	16.47	17	27	右
CF	19	빈첸초몬텔라(モンテッラ)	26	172	18	14	16	17	17	18	16	16	18	17	17	17	17	15	18	16.73	17	26	左
GK	22	프란체스코안토니올리(アントニオーリ)	20	188	13	17	18	15	15	16	14	16	14	17	14	13	13	12	17	14.93	15	30	右
GK	12	프란체스코톨도(トルド)	24	196	13	18	19	14	16	16	14	17	13	17	13	13	13	13	18	15.13	17	28	右

PlayStation

체코

포지션	등번호	선수명	체력	신장	밸런스	디펜스	피지컬	스태미나	스피드	가속력	패스	슈팅력	골결정력	점프	헤딩	태클	드리블	커브	컨트롤	능력평균	적성	나이	주발
GK	1	파벨스르니체크(スルニチェク)	16	188	12	17	18	14	16	17	14	16	13	17	14	13	13	13	18	15.00	15	32	右
CB	21	페트르가브리엘(ガブリエル)	18	189	14	17	18	16	16	16	15	16	15	16	16	16	15	14	16	15.73	15	27	右
CB	19	카렐라다(ラダ)	16	187	14	16	17	16	16	15	16	17	15	16	16	15	15	15	16	15.60	15	29	右
CB	2	토마스레프카(レプカ)	24	183	14	18	17	18	17	16	16	16	14	18	16	15	14	14	17	16.00	14	26	右
DH	13	라데크베이블(ベイブル)	16	185	15	16	17	16	16	15	16	17	16	16	17	15	15	15	15	15.80	15	27	右
SH	7	이리네메츠(ネメッツ)	16	176	16	15	16	17	16	16	16	16	15	16	15	16	17	15	16	15.87	16	34	右
SH	8	카렐포보르스키(ポボルスキー)	28	174	17	14	16	18	18	17	17	17	16	17	16	18	18	16	17	16.80	17	28	右
SH	4	파벨네드베드(ネドヴェド)	22	177	17	15	16	18	17	17	17	17	16	17	16	17	17	15	17	16.60	17	27	右
OH	20	패트릭베르거(ベルガー)	30	187	17	14	17	17	17	18	17	18	17	16	16	17	18	17	18	16.93	18	26	左
CF	10	얀콜레르(コラー)	28	202	17	13	19	16	16	16	17	16	17	16	17	17	16	16	17	16.33	16	27	右
CF	17	블라디미르스미체르(スミチェル)	28	180	17	13	16	18	18	17	16	17	17	17	16	16	17	14	17	16.40	17	27	右
CB		[illegible](ブカル)	20	188	14	17	18	16	16	15	14	16	14	16	17	16	15	14	16	15.53	14	25	右
CB	18	이리노보트니(ノヴォトニー)	18	184	15	17	17	16	16	16	15	17	15	16	16	16	16	14	17	15.93	15	30	右
SB	6	페트르[illegible](ウルチェク)	20	190	15	15	16	17	17	17	16	16	14	15	15	16	17	15	15	15.73	17	26	右
SB	3	라도슬라프라탈(ラタル)	16	179	16	15	17	16	17	16	15	16	15	15	15	16	16	14	16	15.67	16	30	右
DH	14	파벨호르바트(ホルヴァス)	18	177	15	16	17	18	16	15	15	17	15	16	16	16	15	14	16	15.80	15	25	右
OH	15	마렉얀쿨로프스키(ヤンクロフスキ)	22	177	17	14	17	17	17	15	17	16	17	15	16	18	17	17	16	16.40	16	22	右
OH	11	토마스로시츠키(ロシツキー)	18	178	17	13	16	17	18	17	16	17	16	16	15	16	17	15	17	16.20	18	19	右
CF	12	브라티슬라프로크베츠(ロクヴェンツ)	22	192	18	13	17	17	16	15	16	17	17	16	17	17	16	15	16	16.20	17	26	右
CF	9	파벨쿠카(クカ)	28	183	18	13	17	16	17	16	16	18	17	17	17	17	18	16	17	16.67	18	32	右
GK	22	야로미르블라제크(ブラゼク)	18	188	13	16	18	16	16	15	13	16	13	17	13	13	12	12	17	14.67	17	27	右
GK	16	라디슬라프마이어(メイヤー)	16	186	13	17	17	13	15	14	14	15	14	16	13	13	12	12	16	14.27	16	34	右

덴마크

포지션	등번호	선수명	체력	신장	밸런스	디펜스	피지컬	스태미나	스피드	가속력	패스	슈팅력	골결정력	점프	헤딩	태클	드리블	커브	컨트롤	능력평균	적성	나이	주발
GK	1	페테르슈마이켈(シュマイケル)	30	191	14	19	19	14	16	16	14	17	13	18	13	14	13	12	18	15.33	14	36	右
CB	2	미카엘쇤베르그(シューンベルグ)	20	191	14	17	19	16	16	15	15	16	14	16	17	15	15	14	15	15.60	14	33	左
CB	3	르네헨릭센(ヘンリクセン)	18	180	14	17	17	17	16	15	16	14	17	17	15	15	16	16	16	15.93	14	30	右
SB	5	얀하인체(ハインツェ)	16	171	15	16	15	16	16	15	15	16	15	16	16	16	16	14	16	15.53	15	37	左
SB	12	쇠렌콜딩(コールディング)	18	178	16	15	16	17	17	16	15	16	15	16	16	16	16	15	15	15.80	17	27	右
DH	7	알란닐센(アラン・ニールセン)	24	173	17	14	16	17	17	16	17	17	16	15	16	18	18	17	15	16.40	17	29	左
DH	15	스티그퇴프팅(トフティング)	16	175	15	16	17	17	16	15	16	18	16	15	16	17	16	15	16	16.07	16	31	右
WG	8	예스퍼그뢴케어(グロンキアル)	20	187	16	15	17	17	17	16	17	16	16	16	16	17	15	16	16	16.27	16	23	右
SH	10	마르틴요르겐센(ヨルゲンセン)	22	180	17	14	17	17	17	17	17	17	17	16	16	17	18	16	17	16.67	16	24	右
CF	11	에베산(サンド)	28	180	18	13	17	17	17	16	16	17	17	17	17	17	16	14	17	16.40	17	28	左
CF	9	욘달토마손(トマソン)	18	183	17	14	17	16	18	17	17	18	17	15	16	17	17	14	17	16.47	18	23	右
CB	13	야코라우르센(ラウルセン)	20	182	14	17	17	17	16	16	15	16	14	17	16	15	15	14	16	15.67	14	28	左
CB	4	예스회그(ヘーグ)	20	184	14	17	17	16	16	15	15	15	14	18	17	16	15	16	17	15.87	14	34	右
SB	20	토마스그라베센(グラヴェセン)	16	178	15	16	16	17	16	17	15	17	16	16	16	16	16	15	16	15.93	16	24	右
DH	14	브리안스텐닐센(B・ニールセン)	18	179	15	16	16	17	16	16	16	17	15	16	16	16	15	16	16	15.87	16	31	右
SH	19	모르텐비스가르(ビスガード)	20	178	16	15	16	17	17	16	16	17	15	16	17	17	16	15	17	16.20	17	26	右
SH	17	비야르네골드백(ゴールドバエク)	16	172	16	15	15	16	16	15	17	16	16	15	16	16	16	15	16	15.80	16	31	右
SH	6	토마스헬베그(ヘルヴェグ)	24	177	17	15	16	18	17	17	17	16	16	16	17	16	17	16	17	16.53	17	29	右
CF	18	미클로스몰나르(モルナー)	20	182	18	12	17	17	17	17	16	17	17	17	17	17	16	15	16	16.40	16	30	右
CF	21	미켈베크(ベック)	22	185	17	13	17	16	16	17	15	16	17	16	16	17	16	14	17	16.00	17	27	右
GK	22	페테르키에르(キアル)	16	186	13	17	18	13	14	15	13	16	13	16	13	13	13	12	16	14.33	14	34	右
GK	16	토마스쇠렌센(ソーレンセン)	16	195	13	17	19	14	15	16	13	16	13	17	13	13	13	12	17	14.73	17	24	右

스웨덴

포지션	등번호	선수명	체력	신장	밸런스	디펜스	피지컬	스태미나	스피드	가속력	패스	슈팅력	골결정력	점프	헤딩	태클	드리블	커브	컨트롤	능력평균	적성	나이	주발
GK	1	마그누스헤드만(ヘドマン)	20	189	13	18	18	14	16	16	13	16	13	17	13	14	13	13	17	14.93	16	27	右
CB	4	요하임비요르클룬드(ビョルクルンド)	16	184	14	17	17	16	16	15	15	16	14	16	16	15	15	14	16	15.47	14	29	右
CB	3	패트릭안데르손(P・アンデルソン)	20	185	14	17	18	16	17	16	16	16	14	18	17	16	15	14	16	16.00	14	29	右
CB	14	올로프멜베리(メルベリ)	16	186	14	16	17	16	16	16	15	16	14	16	17	15	16	15	15	15.67	16	22	右
SB	2	롤란드닐손(ニルソン)	20	179	15	16	16	15	16	16	16	16	15	17	15	16	17	15	17	15.87	17	36	右
DH	15	다니엘안데르손(D・アンデルソン)	18	178	16	16	17	18	16	16	16	16	16	17	17	16	16	15	16	16.27	16	22	右
OH	9	프레드릭륑베리(リュングベリ)	24	176	17	13	17	17	18	17	17	17	17	16	17	16	17	16	17	16.60	17	23	右
OH	11	니클라스알렉산데르손(アレキサンデルソン)	20	180	16	15	17	17	17	16	16	17	16	16	16	17	17	15	16	16.27	17	28	右
OH	17	요한미알비(ミャルビー)	16	185	15	16	16	16	17	16	16	16	16	16	15	16	16	16	17	16.00	16	29	右
CF	19	케네트안데르손(K・アンデルソン)	24	193	18	13	19	16	16	16	17	17	17	18	18	18	17	17	17	16.93	18	32	右
CF	10	요르겐페테르손(ペテルソン)	22	179	17	13	16	16	18	16	16	16	17	17	16	17	17	14	16	16.13	17	24	右
CB	8	토마스구스타프손(グスタフソン)	16	179	14	16	17	17	17	15	15	16	15	16	16	15	16	16	16	15.73	16	27	右
CB	6	야스산드그렌(サンドグレン)	16	183	14	16	17	17	16	15	15	16	14	15	16	16	15	14	17	15.53	14	32	左
SB	5	테디루시치(ルチッチ)	18	187	16	16	17	17	17	16	15	15	15	17	17	16	17	15	15	16.07	16	27	右
DH	13	마그누스스벤손(スヴェンソン)	18	177	15	16	16	16	16	16	16	16	15	16	15	16	16	15	15	15.67	16	31	右
OH	16	안드레아스안데르손(A・アンデルソン)	20	174	16	15	16	16	16	16	16	16	16	16	16	17	17	15	16	16.00	16	26	右
OH	7	하칸밀드(ミルド)	20	182	16	16	17	17	16	16	17	17	15	16	17	16	17	16	16	16.33	17	29	右
OH	20	헨릭라르손(ラーソン)	26	175	17	15	17	18	17	17	17	17	17	18	16	18	18	17	17	17.07	16	28	右
CF	18	마르쿠스스카노프스키(オスノグスキ)	22	173	17	13	16	17	16	17	16	17	17	17	16	17	17	16	16	16.33	17	23	右
CF	21	마르쿠스올베크(オールベック)	20	180	17	13	17	16	16	17	15	16	17	16	17	16	17	15	17	16.13	17	27	右
GK	22	마티아스아스페르(アスペル)	12	197	13	16	19	14	15	14	13	16	13	16	13	13	13	12	16	14.40	16	26	右
GK	12	마그누스킬스테트(キールステート)	14	190	12	17	18	14	15	16	13	15	13	16	14	14	13	13	16	14.60	17	28	右

독일

포지션	등번호	선수명	체력	신장	밸런스	디펜스	피지컬	스태미나	스피드	가속력	패스	슈팅력	골결정력	점프	헤딩	태클	드리블	커브	컨트롤	능력평균	적성	나이	주발
GK	1	올리버칸(カーン)	24	190	13	18	19	15	16	17	13	17	14	16	13	14	13	13	18	15.27	14	31	右
CB	6	옌스노보트니(ノヴォトニー)	20	187	14	17	18	17	16	16	15	16	15	17	17	16	16	15	16	16.07	15	26	右
CB	10	로타르마테우스(マテウス)	28	174	16	17	17	15	16	15	17	17	16	17	17	17	16	15	16	16.27	16	39	右
CB	4	토마스링케(リンケ)	20	182	14	17	17	16	17	16	15	16	15	17	17	16	15	14	17	15.93	16	30	右
DH	16	옌스예레미스(イェレミース)	28	176	16	17	17	18	17	16	17	17	15	17	15	17	17	16	17	16.64	16	26	右
DH	14	디트마르하만(ハマン)	24	189	16	16	17	17	16	16	17	16	16	16	16	16	16	15	16	16.00	15	26	右
SH	17	크리스티안치게(ツィーゲ)	22	186	17	14	17	17	17	17	16	18	16	16	16	16	16	17	16	16.40	17	28	右
SH	18	세바스티안다이슬러(ダイスラー)	26	183	17	14	17	16	17	17	17	18	17	17	16	18	18	16	16	16.73	17	20	右
OH	7	메멧숄(ショル)	28	176	17	14	16	17	17	15	18	16	17	16	15	17	18	17	16	16.40	17	29	右
CF	11	[illegible]	24	184	17	13	18	17	16	16	16	16	17	16	17	17	17	14	16	16.20	16	27	右
CF	20	올리버비어호프(ビアホフ)	36	191	18	13	18	16	17	16	16	18	17	18	19	17	16	15	17	16.73	18	32	右
CB	3	마르코레머(レーマー)	18	187	14	17	18	16	16	16	15	16	15	17	16	15	15	14	17	15.80	14	28	右
CB	2	마르쿠스바벨(バーベル)	22	189	15	17	18	17	16	16	15	16	15	16	16	16	15	14	16	15.87	14	27	右
SH	15	다리우스보지치(ヴォジシュ)	24	169	17	15	15	18	17	17	17	16	16	17	15	17	17	16	16	16.40	17	31	右
OH	21	카르스텐라멜로프(ラメロウ)	20	185	16	15	18	17	16	16	16	16	16	16	15	16	16	16	15	16.00	16	26	右
OH	8	토마스헤슬러(ヘスラー)	28	167	17	14	15	16	16	17	18	17	17	16	16	18	17	18	15	16.47	17	34	-
OH	13	미하엘발라크(バラック)	20	189	16	15	17	17	16	16	17	16	16	16	17	16	17	15	16	16.20	16	23	右
WG	5	마르코보데(ボーデ)	22	189	17	13	17	17	17	17	16	17	17	17	16	16	17	15	17	16.40	17	31	左
CF	9	울프키르스텐(キルステン)	26	175	17	13	16	16	17	16	15	18	17	17	17	17	17	15	16	16.27	18	34	右
CF	19	카르스텐양커(ヤンカー)	32	193	17	13	18	17	16	17	16	17	17	16	18	17	17	15	16	16.47	18	25	右
GK	22	한스외르크부트(ブット)	22	191	13	17	19	13	15	15	14	16	16	16	14	14	13	13	18	15.07	15	26	右
GK	12	옌스레만(レーマン)	24	190	13	17	17	15	16	16	13	17	14	16	13	16	13	13	17	15.07	16	30	右

노르웨이

포지션	등번호	선수명	체력	신장	밸런스	디펜스	피지컬	스태미나	스피드	가속력	패스	슈팅력	골결정력	점프	헤딩	태클	드리블	커브	컨트롤	능력평균	적성	나이	주발
GK	1	토마스뮐레(ミレ)	16	193	13	17	18	14	16	16	14	16	13	17	13	14	13	13	16	14.87	15	26	右
CB	3	[illegible](ブラタスタッド)	20	194	14	17	18	16	16	16	15	16	15	16	16	15	15	14	16	15.67	14	29	右
CB	4	[illegible](ヘンンダーベルグ)	20	180	15	17	17	16	16	16	16	17	14	17	16	14	16	14	16	15.80	15	30	右
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

핀란드

포지션	등번호	선수명	체력	신장	밸런스	디펜스	피지컬	스태미나	스피드	가속력	패스	슈팅력	골결정력	점프	헤딩	태클	드리블	커브	컨트롤	능력평균	적성	나이	주발
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

폴란드

포지션	등번호	선수명	체력	신장	오펜스	디펜스	바디밸런스	스태미너	스피드	가속력	패스	슛파워	슛정확도	점프	헤딩	테크닉	드리블	커브	공격센스	능력평균	적극성	나이	선호발
GK	1	아담마티세크(マティセク)	14	191	13	17	18	13	15	15	14	16	13	16	13	13	13	13	17	14.60	14	32	右
CB	2	토마스클로스(クロス)	16	186	14	16	17	16	16	15	15	16	14	17	17	14	15	14	16	15.47	14	27	右
CB	5	토마스발도흐(ワルドフ)	20	185	14	17	18	16	16	15	15	17	15	16	17	15	16	15	15	15.80	15	29	左
SB	4	미하엘제브라코프(ミハエル・ゼヴラコフ)	16	179	16	15	16	17	17	16	15	16	14	16	15	16	17	14	16	15.73	16	27	右
SB	6	토마스하이토(ハイト)	16	187	16	16	18	17	17	16	15	17	15	16	15	15	16	15	15	15.93	16	27	右
DH	3	야체크바크(バク)	16	188	15	16	17	16	16	15	16	16	16	16	16	16	16	15	16	15.87	15	27	右
SH	11	카르반(カルヴァン)	18	182	17	14	16	17	17	17	15	17	15	17	15	16	16	16	15	16.00	16	27	右
SH	7	피오트르스비에르체프스키(スヴィエルチェフスキ)	20	183	16	15	17	16	17	16	17	18	16	16	16	17	16	16	16	16.33	16	28	右
OH	10	예르지브르첸크(ブルチェク)	22	179	17	14	16	16	16	16	17	17	17	17	15	17	17	17	16	16.33	17	27	右
CF	9	마친제브라코프(Ma・ゼヴラコフ)	18	186	17	13	17	17	16	17	16	16	17	16	16	17	16	14	16	16.07	16	27	右
CF	8	토마스이반(トマシュ・イヴァン)	20	183	16	13	17	16	17	16	16	18	16	16	17	16	17	15	17	16.20	17	29	右
CB	13	야체크젤린스키(ジェリンスキ)	16	184	15	16	17	16	15	16	15	16	14	16	16	15	15	14	15	15.40	15	32	右
CB	18	토마스르자사(ルザサ)	18	181	15	17	17	17	16	16	15	17	14	16	17	16	16	14	16	15.93	16	27	右
SB	14	라도스와프시아다치카(シアダツカ)	16	176	16	15	16	17	16	16	16	16	16	16	15	16	16	15	16	15.87	16	28	右
DH	21	스와보미르마야크(マヤク)	16	185	15	16	17	17	16	16	16	16	15	15	15	15	16	15	16	15.73	16	31	右
DH	15	크르지스토프노바크(ノヴァク)	16	189	15	15	18	16	17	15	16	17	15	16	16	16	15	15	15	15.80	15	24	右
OH	19	리샤르드체르비에츠(チェルヴィエツ)	16	178	16	15	17	16	16	15	16	17	16	15	16	15	16	15	15	15.73	16	27	右
OH	17	라도스와프미할스키(ミハルスキ)	16	177	16	14	17	16	16	17	16	17	17	16	16	16	17	17	16	16.27	17	27	右
CF	16	라도스와프길레비치(ギレヴィッチ)	20	174	16	13	16	17	17	16	15	15	17	17	16	15	16	14	17	15.80	17	29	右
CF	20	안제이유스코비아크(ユスコヴィアク)	16	185	17	13	17	16	16	16	15	17	16	16	17	16	16	16	17	16.07	17	29	右
CF	22	미로스와프트르제치아크(トルゼシャク)	24	181	17	13	17	17	17	17	16	16	17	17	16	16	18	16	16	16.40	18	27	右
GK	12	예르지두데크(デュデク)	12	188	13	17	17	14	16	16	13	16	14	17	13	13	13	12	16	14.67	16	27	右

오스트리아

포지션	등번호	선수명	체력	신장	오펜스	디펜스	바디밸런스	스태미너	스피드	가속력	패스	슛파워	슛정확도	점프	헤딩	테크닉	드리블	커브	공격센스	능력평균	적극성	나이	선호발
GK	1	프란츠볼파르트(ヴォルファルト)	18	190	13	17	18	14	15	16	14	16	13	17	13	13	13	12	17	14.73	15	36	右
CB	3	귄터노이키르히너(ノイキルヒナー)	16	179	15	16	16	17	16	16	16	16	15	17	16	16	15	15	16	15.87	16	28	右
CB	2	미하엘하츠(ハッツ)	18	184	14	17	17	17	16	16	14	16	14	16	15	15	15	14	16	15.47	14	29	右
CB	4	토마스빙클호퍼(ヴィンクルホファー)	16	185	15	16	17	16	16	15	15	16	14	16	16	15	16	14	16	15.53	15	29	右
DH	5	마르틴슈트란츨(シュトランツル)	18	190	15	16	17	16	15	16	15	15	15	16	16	16	16	14	15	15.53	17	20	右
DH	6	마르쿠스쇼프(ショップ)	18	180	16	15	17	17	16	15	16	17	16	15	16	16	16	17	15	16.00	15	26	右
SH	11	길베르트프릴라스니히(プリラスニヒ)	18	183	16	16	16	17	16	15	16	16	15	16	16	16	17	15	16	15.93	16	27	右
SH	8	토마스플뢰겔(フレーゲル)	18	180	16	15	16	17	16	16	16	16	16	15	15	17	17	15	16	15.87	17	29	右
OH	7	안드레아스헤어초크(ヘルツォーク)	24	183	17	14	18	16	17	15	18	18	17	16	16	18	18	17	16	16.73	16	31	左
CF	10	마르쿠스바이센베르거(ヴァイセンベーガー)	18	168	16	14	16	17	17	18	15	16	17	17	17	16	16	14	17	16.20	18	25	右
CF	9	이비차바스티치(ヴァスティッチ)	24	183	17	13	17	17	16	16	17	18	17	17	16	17	17	16	16	16.47	17	31	右
CB	15	귄터샤이스발트(シェイスヴァルト)	16	188	14	16	18	17	16	15	15	16	14	16	17	15	15	13	16	15.53	15	26	右
CB	19	에른스트도스팔(ドスパル)	18	184	16	16	17	16	17	15	16	17	15	17	15	16	16	14	16	15.93	17	23	右
DH	14	디트마르라인마이어(ラインマイアー)	16	180	15	16	17	16	16	15	15	16	15	17	16	16	15	15	16	15.73	16	31	右
DH	17	로만마흘라(マーラー)	16	185	15	16	17	17	16	15	15	16	15	15	16	15	15	14	15	15.47	16	29	右
DH	22	유르겐팔라이트너(ライトナー)	16	183	15	16	17	16	16	16	16	16	15	15	16	16	15	15	15	15.67	15	24	右
SH	13	하랄트체르니(チェルニー)	18	178	17	14	16	18	18	17	16	16	17	16	15	16	17	15	17	16.33	17	26	右
SH	20	디트마르퀴바우어(キューバウアー)	20	173	16	15	16	17	17	16	17	16	16	17	15	17	17	16	16	16.27	17	29	右
OH	18	마르틴아머하우저(アメルハウザー)	16	180	16	15	17	17	16	16	16	17	15	16	16	16	16	14	15	15.87	16	26	右
CF	21	에두아르트글리더(グリーダー)	20	180	17	13	17	16	17	16	15	17	16	16	17	16	16	15	16	16.00	18	31	右
CF	16	크리스티안마이얼레브(マイルレブ)	20	178	17	13	17	16	16	17	15	16	17	17	17	16	16	16	17	16.20	17	28	右
GK	12	알렉산더마닝거(マニンガー)	18	187	12	17	18	14	15	16	14	17	13	16	14	13	12	12	16	14.60	13	23	右

슬로베니아

포지션	등번호	선수명	체력	신장	오펜스	디펜스	바디밸런스	스태미너	스피드	가속력	패스	슛파워	슛정확도	점프	헤딩	테크닉	드리블	커브	공격센스	능력평균	적극성	나이	선호발
GK	12	믈라덴다바노비치(ダバノヴィッチ)	16	196	13	17	19	14	15	14	14	17	13	17	14	13	13	12	16	14.73	15	28	右
CB	5	마린코갈리치(ガリッチ)	18	185	13	17	17	13	16	15	13	16	13	17	14	14	13	13	17	14.73	15	30	右
CB	3	젤리코밀리노비치(ミリノヴィッチ)	16	189	14	16	18	16	16	15	14	17	14	17	16	16	15	13	15	15.47	15	24	右
CB	4	다르코밀라니치(ミラニッチ)	18	184	14	17	17	16	16	15	15	16	15	16	16	15	16	14	16	15.60	14	32	右
DH	19	아미르카리치(カーリッチ)	20	184	15	16	18	18	16	16	16	17	15	17	17	16	16	14	16	16.20	16	26	左
SH	13	믈라덴루도냐(ルドニャ)	24	174	16	16	16	17	18	16	16	16	16	15	16	17	16	15	17	16.20	18	29	右
SH	7	조니노바크(ノヴァク)	24	172	17	15	16	17	17	17	17	16	15	16	15	17	18	15	16	16.27	17	30	右
OH	11	미란파블린(パヴリン)	20	187	16	15	17	16	16	15	17	16	16	15	16	17	17	16	15	16.00	16	28	右
OH	8	알레시체흐(チェー)	20	174	16	15	16	18	17	16	16	17	15	16	16	16	16	16	16	16.13	16	32	右
CF	10	즐라트코자호비치(ザホヴィッチ)	28	180	17	13	17	17	17	16	17	16	18	17	16	17	17	17	18	16.67	17	29	左
CF	9	사쇼우도비치(ウドヴィッチ)	24	182	17	14	17	16	16	16	16	16	17	17	17	17	17	15	17	16.33	16	31	右
CB	6	알렉산데르크나브스(クナフス)	16	191	14	16	18	17	16	15	14	16	14	16	17	15	15	14	15	15.47	14	24	右
SB	2	스파소예불라이치(ブライッチ)	18	186	16	15	18	17	16	16	15	17	14	16	15	16	16	15	16	15.87	17	24	右
DH	21	조란파블로비치(パヴロヴィッチ)	18	190	15	16	17	16	16	15	16	17	15	17	16	16	16	14	15	15.80	16	24	右
DH	15	이고르이스테니치(イステニッチ)	16	186	16	16	17	17	16	16	17	16	15	16	17	16	16	15	15	16.07	16	29	右
OH	16	안톤즐로가르(ズロガー)	18	190	16	15	19	16	16	15	16	17	16	15	17	17	17	15	15	16.13	16	22	右
OH	14	사쇼가이세르(ガイザー)	20	179	16	14	16	16	17	16	17	16	16	16	16	16	16	16	17	16.07	16	26	右
OH	18	밀렌코아치모비치(アチモヴィッチ)	24	187	16	13	17	16	16	16	17	17	17	16	15	17	17	17	17	16.27	17	23	右
WG	20	밀란오스테르츠(オステルッチ)	22	184	17	13	17	17	17	17	16	17	16	16	16	17	17	15	17	16.33	18	25	右
CF	17	에르민실랴크(シリヤク)	20	180	17	13	16	16	16	16	15	16	17	17	16	16	16	14	16	15.80	16	27	右
GK	22	마르코시메우노비치(シメウノヴィッチ)	18	183	13	16	17	14	16	16	13	15	13	17	14	14	13	13	17	14.73	17	23	右
GK	1	보루트마브리치(マヴリッチ)	14	190	13	17	18	13	15	16	14	16	14	16	13	14	13	12	16	14.67	16	32	右

슬로바키아

포지션	등번호	선수명	체력	신장	오펜스	디펜스	바디밸런스	스태미너	스피드	가속력	패스	슛파워	슛정확도	점프	헤딩	테크닉	드리블	커브	공격센스	능력평균	적극성	나이	선호발
GK	1	카밀수스코(ススコ)	14	187	13	16	18	13	16	15	13	16	14	16	13	13	13	12	17	14.53	17	27	右
CB	6	미로슬라브카르한(カルハン)	16	190	16	15	17	18	16	16	16	16	15	16	15	16	16	14	17	15.93	16	24	右
CB	5	스타니슬라브바르가(ヴァルガ)	16	185	14	17	17	16	16	15	16	16	14	17	17	15	15	14	16	15.67	15	27	右
SH	4	밀란팀코(ティムコ)	18	184	17	13	17	16	17	17	16	17	16	17	16	16	17	14	17	16.13	17	27	右
SB	2	미로슬라브흐라발(フラバル)	16	177	16	15	16	17	17	15	15	16	15	16	16	15	16	15	15	15.67	16	27	右
DH	11	루보미르모라브치크(モラヴチク)	18	173	15	16	16	17	16	17	17	17	16	17	17	16	16	16	15	16.27	17	28	右
SH	18	로베르트토마슈체크(トマスチェク)	24	180	17	15	17	16	17	16	17	17	16	17	16	17	17	17	16	16.53	14	27	右
SH	22	이고르바리시(バリス)	18	182	16	14	16	16	17	16	16	16	16	15	15	16	17	15	16	15.80	16	30	右
OH	10	페테르두보프스키(デュボフスキー)	22	184	17	14	17	17	17	16	17	16	17	15	16	17	18	17	17	16.53	17	28	右
CF	13	에릭핀테(ピンテ)	16	181	16	13	17	17	16	17	16	17	17	16	16	16	16	15	16	16.07	16	27	右
CF	20	티보르얀쿨라(ヤンクラ)	16	181	16	14	17	17	16	15	16	16	16	17	17	17	17	15	17	16.20	17	31	右
CB	3	두샨티텔(ティッテル)	16	186	14	16	17	16	15	15	14	16	14	16	17	15	15	14	16	15.33	14	33	右
DH	8	얀코자크(コザク)	16	180	16	15	16	16	15	17	16	17	16	15	16	15	16	15	16	15.80	16	27	右
SB	16	마레크스필라르(スピラル)	20	179	17	15	16	17	17	17	15	16	15	15	15	16	17	15	15	15.87	17	25	右
DH	9	사무엘슬로바크(スロヴァク)	16	178	15	16	16	17	16	16	15	17	16	16	17	15	16	16	15	15.93	16	24	右
DH	15	블라디미르야노쿠(ヤノクー)	18	182	15	16	17	17	16	16	15	17	15	17	16	15	15	14	15	15.73	15	27	右
SH	14	질라르드네메트(ネメス)	18	175	16	14	16	16	17	18	16	16	17	16	16	17	17	15	18	16.33	16	23	右
OH	7	오토브라브코비치(ヴラブコヴィッチ)	18	181	16	14	16	17	17	15	17	16	16	16	15	17	17	16	15	16.00	17	27	右
OH	19	마레크우이라키(ウイラキー)	16	183	15	16	17	16	16	16	15	17	15	16	17	16	15	15	16	15.87	15	26	左
CF	17	마리안파부스(ファブス)	18	178	17	14	16	16	18	16	16	16	17	16	16	16	16	14	16	16.00	18	23	右
CF	21	오레르마오로스(マホロス)	18	176	17	13	16	16	17	16	16	16	17	17	16	17	17	14	17	16.13	17	22	右
GK	12	미로슬라브쾨니그(ヒル)	14	184	13	16	17	14	15	16	13	15	16	17	14	12	13	12	16	14.60	15	27	右

헝가리

포지션	등번호	선수명	체력	신장	오펜스	디펜스	바디밸런스	스태미너	스피드	가속력	패스	슛파워	슛정확도	점프	헤딩	테크닉	드리블	커브	공격센스	능력평균	적극성	나이	선호발
GK	1	가보르키랄리(キラリー)	22	190	12	18	18	14	16	16	14	17	14	17	13	15	12	12	18	15.07	14	24	右
CB	4	야노스마투스(マチュス)	16	180	14	16	17	17	17	16	15	16	15	17	16	14	15	14	16	15.67	14	26	右
CB	2	벨라스보타(シュボタ)	16	184	14	16	17	16	16	15	14	16	14	17	17	15	15	14	16	15.47	15	27	右
SB	5	야노스푸르토크(フルトカ)	18	196	15	17	18	17	16	15	15	17	15	16	16	16	16	16	15	16.00	16	25	右
SB	3	가보르고르소스(ゴルソシュ)	16	179	16	15	16	17	17	16	16	16	15	16	15	15	17	15	16	15.87	17	27	右
DH	6	가보르할마이(ハルマイ)	16	180	15	16	17	16	16	15	16	17	16	17	16	16	16	15	15	15.93	15	28	右
SH	8	펄다르다이(ダルダイ)	20	179	17	14	16	18	17	16	17	17	16	16	15	17	16	16	16	16.27	17	24	右
SH	15	이스트반피손트(ピソント)	16	173	16	15	16	17	16	16	16	16	15	15	15	16	17	15	16	15.80	16	30	右
OH	10	벨라일레스(イレシュ)	20	177	17	14	16	16	16	15	17	17	17	16	16	17	17	17	14	16.13	17	32	右
CF	9	미클로스페헤르(ミクローシュ・フェヘール)	18	181	17	13	17	17	17	17	15	18	16	16	17	16	17	15	17	16.33	18	21	右
CF	11	페렌츠호르바트(ホルヴァス)	20	186	17	13	17	17	16	17	16	16	17	17	17	16	16	14	16	16.13	16	27	右
CB	17	에르뇌드라고네르(ドラゴネル)	16	187	14	17	18	17	16	15	15	16	14	16	17	14	15	14	16	15.60	14	25	右
CB	16	보도르(ボドア)	16	189	14	16	18	16	16	15	14	15	15	16	16	15	15	15	16	15.47	15	29	右
CB	19	타마스세켈레스(スーケレス)	16	181	15	16	17	16	16	15	15	16	14	17	17	16	15	15	16	15.73	15	27	右
SB	20	야노스두페크(デュペク)	18	178	16	14	16	17	17	16	16	16	15	15	15	17	17	16	17	16.00	17	27	右
DH	14	졸트소모지(ショモジ)	16	175	15	15	15	16	16	15	16	16	15	16	16	16	16	14	16	15.53	15	27	右
DH	18	미클로스렌드바이(レンドヴァイ)	16	181	16	15	17	17	16	16	16	16	15	16	16	17	17	15	15	16.00	16	25	右
OH	21	가보르에그레시(エグレシー)	16	181	16	14	17	16	16	15	16	18	16	15	15	16	16	15	16	15.80	16	26	右
CF	7	티보르돔비(ドンビ)	16	173	16	13	15	17	16	16	15	17	17	16	15	16	17	15	16	15.80	17	26	右
CF	22	나이(ナイ)	18	178	17	13	16	17	17	17	15	16	17	16	17	17	16	14	17	16.13	17	27	右
CF	13	클라우스(クラウス)	18	186	17	14	17	16	16	15	16	16	17	16	16	17	17	15	16	16.07	16	29	右
GK	12	가보르바보스(バボシュ)	10	186	12	16	16	14	15	16	13	16	12	16	14	13	13	12	16	14.27	14	27	右

크로아티아

포지션	등번호	선수명	체력	신장	오펜스	디펜스	바디밸런스	스태미너	스피드	가속력	패스	슛파워	슛정확도	점프	헤딩	테크닉	드리블	커브	공격센스	능력평균	적극성	나이	선호발
GK	1	드라젠라디치(ラディッチ)	20	185	13	18	18	13	15	16	14	17	13	18	14	15	14	13	18	15.27	13	37	右
CB	6	다리오시미치(ダリオ・シミッチ)	20	179	14	17	16	17	17	16	15	16	15	18	16	16	16	14	16	15.93	14	24	右
CB	5	고란유리치(ユリッチ)	18	188	14	17	18	16	16	15	15	16	15	16	17	16	16	14	16	15.80	14	37	右
CB	4	이고르투도르(トゥドール)	24	192	15	18	19	17	16	16	16	17	15	17	18	16	16	15	17	16.53	14	22	右
SB	3	로베르트야르니(ヤルニ)	24	180	17	15	17	17	19	17	17	18	16	16	15	17	17	16	16	16.67	17	31	左
SB	8	마리오스타니치(スタニッチ)	22	185	17	16	17	17	18	17	17	17	16	17	17	16	17	15	17	16.73	16	28	右
DH	10	즈보니미르보반(ボバン)	36	183	17	15	17	16	16	16	19	17	17	16	16	19	19	18	16	16.93	16	31	右
OH	16	밀란라파이치(ラパイッチ)	24	183	17	13	17	18	18	17	16	18	17	17	16	17	18	17	17	16.87	18	27	左
OH	17	크루노슬라브유르치치(ユルチッチ)	20	188	16	14	18	17	17	15	17	17	16	18	17	17	16	15	15	16.33	16	30	右
CF	9	다보르수케르(スーケル)	32	183	18	13	17	16	16	17	17	17	19	17	16	18	17	14	17	16.60	17	32	左
CF	11	알렌복시치(ボクシッチ)	24	187	18	13	18	17	18	16	16	18	18	17	18	17	17	15	17	16.87	18	30	右
CB	15	로베르트코바치(R・コヴァッチ)	20	182	14	16	17	17	16	16	15	17	14	17	16	16	16	14	16	15.80	14	21	右
CB	19	이고르스티마치(スティマッチ)	20	188	14	17	18	16	16	15	15	16	14	17	17	15	15	14	17	15.73	15	32	右
SB	2	다니엘사리치(サリッチ)	20	172	16	15	15	17	17	16	16	16	15	17	16	16	16	16	16	16.00	17	28	右
DH	21	즈보니미르솔도(ソルド)	20	189	15	17	18	16	17	15	16	16	15	17	17	16	16	15	16	16.13	15	32	右
DH	13	마리오츠비타노비치(ツヴィタノヴィッチ)	24	183	15	16	17	17	16	16	17	17	16	16	15	16	17	16	16	16.20	15	25	右
SH	14	토미슬라브루카비나(ルカヴィナ)	20	17	16	15	16	16	17	16	16	16	15	16	15	17	17	16	15	15.93	16	25	右
OH	7	알료샤아사노비치(アサノヴィッチ)	28	186	17	14	18	16	17	15	18	18	17	16	16	17	18	17	16	16.67	16	34	左
CF	20	니코코바치(ニコ・コヴァッチ)	22	176	16	14	16	17	16	15	17	16	16	15	16	17	17	17	15	15.93	16	28	右
CF	22	요시프시미치(ヨシップ・シミッチ)	20	177	17	13	16	17	17	18	16	17	17	16	17	17	16	15	17	16.40	17	22	右
CF	18	다보르블라지치(ヴラジッチ)	20	180	17	14	16	16	16	16	17	16	17	17	16	17	17	16	16	16.27	16	25	右
GK	12	블라트코포크로비치(パゴロヴィッチ)	16	186	13	17	17	14	16	16	14	16	13	17	13	14	13	12	17	14.80	16	29	右

유고슬라비아

포지션	등번호	선수명	[illegible]	신장	오펜스	디펜스	바디밸런스	스태미너	스피드	가속력	패스	[illegible]	[illegible]	점프	헤딩	테크닉	드리블	[illegible]	[illegible]	능력치 평균	[illegible]	나이	[illegible]
GK	22	[illegible]	18	195	13	17	19	14	15	17	14	17	13	17	14	14	13	13	17	15.13	16	27	右
CB	11	[illegible]	32	184	16	17	17	17	16	15	17	18	18	17	16	17	17	19	15	16.80	16	31	左
CB	5	[illegible]	18	177	14	17	17	16	16	15	16	16	15	17	16	16	16	14	16	15.80	14	34	右
SB	3	[illegible]	24	185	14	16	18	17	17	15	16	16	14	16	17	15	16	14	15	15.73	14	28	左
SB	13	[illegible]	18	182	15	16	17	17	16	16	16	17	15	16	15	15	16	16	16	15.93	14	29	右
OH	7	[illegible]	24	177	17	15	16	18	17	16	18	18	17	16	16	18	17	17	16	16.80	16	32	右
DH	4	[illegible]	20	191	16	16	18	16	16	16	16	17	16	16	16	16	17	15	15	16.13	15	32	右
OH	17	[illegible]	20	174	16	14	16	16	17	17	17	16	16	17	16	17	17	16	16	16.27	17	31	右
OH	10	[illegible]	26	176	17	14	16	16	17	15	19	16	17	15	17	19	18	18	16	16.67	17	35	右
CF	9	[illegible]	24	190	17	13	18	17	17	16	17	18	17	17	18	17	17	15	17	16.73	17	26	左
CF	8	[illegible]	30	177	18	13	17	17	17	17	17	17	18	17	17	17	17	15	17	16.73	17	31	右
CB	14	[illegible]	20	188	14	17	18	16	17	15	15	17	14	17	16	15	15	14	15	15.67	14	30	右
CB	15	[illegible]	20	190	14	16	17	16	16	15	15	16	15	16	16	15	15	14	15	15.40	15	27	右
SB	2	[illegible]	20	180	16	16	16	17	17	17	15	16	15	16	17	16	16	15	15	16.00	16	23	右
DH	21	[illegible]	22	17	164	15	15	17	17	17	17	18	16	17	16	17	16	16	17	16.47	16	25	左
DH	19	[illegible]	20	186	16	16	17	16	16	16	17	17	16	16	16	17	16	16	16	16.20	16	29	左
OH	16	[illegible]	20	183	16	14	17	16	16	17	17	17	16	16	15	17	17	17	15	16.20	17	30	右
OH	6	[illegible]	24	182	17	14	17	18	17	17	17	18	17	17	16	18	17	17	17	16.93	17	21	右
CF	18	[illegible]	24	188	17	13	17	17	17	16	17	18	17	18	17	17	17	16	17	16.73	16	26	右
CF	20	[illegible]	28	178	17	13	16	17	18	17	15	18	17	17	16	17	18	15	18	16.60	18	21	-
GK	1	[illegible]	14	188	13	17	18	13	15	15	13	16	13	16	13	14	13	12	16	14.47	14	31	右
GK	12	[illegible]	16	193	13	16	18	14	15	16	13	17	13	17	13	13	13	16	17	14.93	16	29	右

불가리아

포지션	등번호	선수명	[illegible]	신장	오펜스	디펜스	바디밸런스	스태미너	스피드	가속력	패스	[illegible]	[illegible]	점프	헤딩	테크닉	드리블	[illegible]	[illegible]	능력치 평균	[illegible]	나이	[illegible]
GK	1	[illegible]	14	186	13	17	17	14	15	16	13	16	13	17	13	14	13	13	17	14.73	15	29	右
CB	2	[illegible]	16	183	15	16	17	17	16	15	15	16	15	17	17	15	16	15	16	15.87	15	27	右
CB	3	[illegible]	16	185	14	17	17	16	16	16	14	16	14	16	16	15	15	14	15	15.40	14	27	右
SB	4	[illegible]	16	180	16	15	16	17	17	16	15	16	15	17	16	16	16	14	16	15.87	16	24	右
SH	5	[illegible]	18	179	16	15	16	18	17	16	15	17	15	17	15	15	16	16	15	15.93	16	28	右
DH	15	[illegible]	20	180	15	16	17	16	16	15	15	16	16	16	16	16	16	16	15	15.80	15	32	右
SH	7	[illegible]	20	184	17	13	17	17	17	15	17	17	16	16	17	16	17	15	16	16.20	17	30	右
SH	8	[illegible]	24	174	17	15	16	17	17	17	17	17	16	17	16	17	17	15	16	16.47	17	26	右
OH	10	[illegible]	24	176	16	14	16	16	16	15	18	17	17	15	16	18	17	17	15	16.20	17	34	左
CF	9	[illegible]	20	184	17	13	17	16	16	17	16	17	17	17	16	16	16	15	16	16.13	16	30	右
CF	20	[illegible]	22	177	17	13	16	17	17	18	16	16	17	17	17	17	17	14	17	16.40	17	27	右
CB	13	[illegible]	16	180	15	17	17	17	16	17	15	17	14	17	16	15	15	14	16	15.87	14	27	右
CB	14	[illegible]	16	186	14	16	16	16	15	15	14	16	15	15	16	15	15	14	15	15.13	15	27	右
SB	17	[illegible]	16	179	16	15	17	16	17	16	16	16	15	15	15	16	17	15	16	15.87	16	26	右
DH	22	[illegible]	20	181	15	16	16	17	16	15	15	16	15	16	15	15	16	15	15	15.53	16	27	右
DH	6	[illegible]	20	180	16	16	16	17	16	16	16	17	16	16	15	16	17	16	16	16.13	16	21	右
OH	16	[illegible]	18	186	16	16	17	16	16	16	16	17	16	16	17	16	16	14	15	16.00	15	32	右
OH	11	[illegible]	24	170	17	14	16	16	17	16	17	18	17	16	16	17	17	16	16	16.40	16	32	右
CF	21	[illegible]	18	194	17	13	18	16	18	16	16	17	17	17	17	17	16	15	17	16.47	17	27	右
CF	18	[illegible]	20	184	17	14	17	17	16	16	15	16	17	17	17	17	17	16	16	16.33	17	24	右
CF	19	[illegible]	18	175	17	13	16	17	17	17	15	17	16	17	17	16	16	14	17	16.13	16	27	右
GK	12	[illegible]	14	188	13	17	18	13	16	15	14	17	13	16	14	13	12	12	16	14.60	17	27	右

터키

포지션	등번호	선수명	[illegible]	신장	오펜스	디펜스	바디밸런스	스태미너	스피드	가속력	패스	[illegible]	[illegible]	점프	헤딩	테크닉	드리블	[illegible]	[illegible]	능력치 평균	[illegible]	나이	[illegible]
GK	1	[illegible]	14	186	13	17	17	13	16	15	13	16	13	17	14	14	13	13	17	14.73	16	27	右
CB	5	[illegible]	16	187	14	17	18	17	16	16	14	15	14	16	16	15	15	14	16	15.53	15	27	右
CB	3	[illegible]	20	181	13	18	17	16	15	16	15	16	15	17	17	16	15	15	16	15.80	14	30	右
CB	4	[illegible]	16	180	14	16	16	16	16	15	14	15	14	16	16	15	14	14	15	15.07	15	22	右
DH	8	[illegible]	16	175	16	16	15	17	16	15	15	17	16	17	16	16	15	14	16	15.80	15	30	右
DH	14	[illegible]	20	168	15	16	16	17	16	17	15	16	15	17	16	15	15	14	16	15.73	15	32	右
SH	19	[illegible]	22	183	16	15	17	18	17	17	17	17	16	15	15	16	18	15	17	16.40	18	28	左
SH	11	[illegible]	16	182	16	16	17	18	17	16	16	17	15	16	16	16	16	15	16	16.20	15	26	右
OH	7	[illegible]	18	169	16	15	15	16	16	17	17	17	16	17	16	17	16	16	16	16.20	16	26	右
CF	6	[illegible]	20	183	17	13	17	17	18	15	16	17	17	17	17	16	17	16	16	16.40	17	28	右
CF	9	[illegible]	26	190	18	13	18	18	17	16	17	18	17	18	19	18	17	14	17	17.00	18	28	右
CB	20	[illegible]	18	178	14	17	17	16	16	15	15	14	14	16	16	15	15	14	16	15.33	14	27	左
CB	13	[illegible]	16	188	14	16	17	18	17	15	16	16	15	17	15	16	15	15	15	15.87	15	27	右
SB	16	[illegible]	20	178	15	16	16	17	17	15	16	16	15	16	15	16	17	14	15	15.73	15	28	右
DH	22	[illegible]	20	186	16	16	17	18	17	16	16	17	16	16	16	17	16	15	16	16.33	16	27	右
DH	15	[illegible]	22	175	16	16	17	17	16	16	16	17	16	17	16	16	16	16	17	16.33	16	25	右
SH	2	[illegible]	18	180	17	14	16	18	17	16	16	16	15	16	15	17	17	16	15	16.07	16	30	右
OH	10	[illegible]	22	181	16	14	16	17	16	16	17	17	16	16	16	17	17	17	16	16.27	17	27	左
CF	17	[illegible]	18	180	17	14	16	16	17	15	16	17	17	17	17	17	17	15	16	16.27	17	24	右
CF	18	[illegible]	16	177	17	13	16	16	16	17	15	16	16	16	16	16	16	15	17	15.87	16	23	右
GK	12	[illegible]	10	184	12	16	18	14	15	15	13	16	12	17	13	13	13	12	15	14.27	15	26	右
GK	21	[illegible]	12	194	12	16	18	14	15	16	13	17	12	16	13	13	13	12	16	14.40	17	22	右

루마니아

포지션	등번호	선수명	[illegible]	신장	오펜스	디펜스	바디밸런스	스태미너	스피드	가속력	패스	[illegible]	[illegible]	점프	헤딩	테크닉	드리블	[illegible]	[illegible]	능력치 평균	[illegible]	나이	[illegible]
GK	12	[illegible]	16	190	13	17	17	13	16	16	14	16	13	16	13	13	13	13	17	14.67	17	32	右
CB	6	[illegible]	24	185	16	17	18	16	16	15	16	17	17	16	16	18	16	15	16	16.33	16	32	右
CB	3	[illegible]	18	188	14	17	18	17	16	16	15	16	14	17	16	16	15	14	16	15.80	14	29	右
CB	4	[illegible]	16	187	15	16	17	17	17	16	17	16	16	16	15	16	16	15	16	16.07	16	26	左
DH	5	[illegible]	20	178	15	16	16	18	16	16	16	18	15	16	16	16	16	15	16	16.07	16	28	左
DH	8	[illegible]	20	170	16	15	15	16	16	15	17	17	16	15	16	17	17	15	15	15.87	17	32	左
SH	13	[illegible]	22	183	16	15	17	16	17	16	16	16	15	17	16	16	16	14	17	16.00	15	19	右
SH	2	[illegible]	24	175	16	16	16	17	17	17	17	17	16	16	15	16	17	15	17	16.33	17	32	右
OH	10	[illegible]	30	173	17	14	15	16	17	15	18	18	17	16	17	18	18	18	16	16.67	16	35	左
CF	11	[illegible]	30	178	18	13	17	17	18	17	17	18	18	16	17	17	17	16	17	16.87	18	26	右
CF	9	[illegible]	24	177	17	13	17	17	17	16	16	17	17	17	16	17	17	15	17	16.40	17	28	右
CB	17	[illegible]	20	186	13	17	17	15	16	15	16	15	15	16	17	15	16	15	16	15.60	14	36	右
SB	22	[illegible]	18	176	15	16	16	17	17	16	15	16	15	15	14	15	16	15	16	15.60	16	24	右
DH	19	[illegible]	18	180	15	16	17	16	16	15	15	17	15	16	16	15	15	14	15	15.53	15	21	右
DH	20	[illegible]	18	176	15	15	16	17	16	16	16	16	15	16	15	16	16	16	16	15.80	16	24	右
SH	14	[illegible]	20	161	16	15	16	18	17	17	15	16	16	16	15	16	17	15	15	16.00	17	24	右
SH	16	[illegible]	18	175	16	15	17	16	16	16	16	15	15	15	15	15	17	15	16	15.67	17	24	右
OH	15	[illegible]	24	183	16	15	17	15	16	16	17	16	16	16	15	17	17	17	15	16.00	16	32	右
CF	7	[illegible]	22	180	17	16	16	17	17	18	16	17	17	16	16	17	17	17	17	16.73	17	21	右
CF	18	[illegible]	20	179	16	13	16	17	17	16	16	17	17	16	17	16	16	16	15	16.07	16	27	右
GK	21	[illegible]	16	183	13	16	17	16	16	15	13	16	13	16	13	13	13	16	16	14.80	16	32	右
GK	1	[illegible]	16	183	12	16	17	14	15	16	13	16	13	17	14	14	13	13	17	14.67	15	22	右

그리스

포지션	등번호	선수명	[illegible]	신장	오펜스	디펜스	바디밸런스	스태미너	스피드	가속력	패스	[illegible]	[illegible]	점프	헤딩	테크닉	드리블	[illegible]	[illegible]	능력치 평균	[illegible]	나이	[illegible]
GK	1	[illegible]	14	187	13	16	18	14	16	15	13	16	14	16	13	14	13	12	16	14.60	14	29	右
CB	4	[illegible]	20	182	15	17	17	18	16	15	15	16	15	17	15	16	16	15	16	15.87	14	27	右
CB	5	[illegible]	20	183	14	17	17	16	16	15	14	16	14	15	17	14	15	14	16	15.33	15	31	右
SB	8	[illegible]	16	182	15	16	16	16	16	16	15	16	15	16	16	15	16	14	15	15.53	16	30	右
SB	2	[illegible]	18	180	15	16	17	17	17	16	15	17	15	16	17	16	15	15	16	16.00	15	24	右
DH	3	[illegible]	20	174	17	15	16	17	17	15	17	17	16	15	16	16	16	17	16	16.20	17	27	左
SH	7	[illegible]	18	180	17	15	16	17	17	16	16	16	15	16	15	16	17	16	16	16.07	15	28	右
OH	6	[illegible]	20	182	16	14	17	16	16	15	17	16	16	16	16	17	17	17	16	16.13	16	28	右
OH	11	[illegible]	20	169	16	14	15	17	16	17	17	17	16	17	15	17	17	17	15	16.20	17	29	右
CF	9	[illegible]	20	178	17	13	16	17	17	16	15	16	17	17	17	17	16	15	17	16.20	16	27	右
OH	10	[illegible]	26	183	17	13	17	16	17	16	17	16	17	16	16	17	17	16	17	16.33	17	27	左
CB	12	[illegible]	16	178	14	16	17	17	16	15	14	16	15	17	16	14	15	14	16	15.47	14	29	右
CB	18	[illegible]	16	185	14	16	17	16	16	16	14	16	14	16	15	14	15	14	16	15.27	15	27	右
SB	15	[illegible]	18	179	17	15	16	17	17	16	16	17	16	17	16	15	17	16	17	16.13	17	23	右
DH	16	[illegible]	16	176	15	16	17	17	16	15	16	17	15	17	16	16	16	15	15	15.93	16	28	右
DH	14	[illegible]	16	184	15	16	16	17	16	15	16	16	16	17	16	15	16	15	16	15.87	15	25	右
SH	13	[illegible]	18	174	15	16	17	16	17	16	15	17	15	16	15	15	17	15	16	15.87	16	27	右
DH	17	[illegible]	16	180	16	15	17	16	16	15	16	16	15	15	15	16	16	15	15	15.60	16	23	右
OH	21	[illegible]	18	172	16	14	17	18	17	15	17	17	16	16	16	16	17	16	16	16.27	16	31	右
OH	19	[illegible]	16	186	16	15	17	16	16	16	16	16	17	16	16	16	16	16	17	16.13	16	25	右
CF	20	[illegible]	22	183	17	13	17	17	17	16	16	17	17	17	17	17	17	17	17	16.60	17	27	右
GK	22	[illegible]	10	190	13	16	18	15	15	16	13	16	12	16	13	13	12	12	16	14.40	17	24	右

우크라이나

포지션	등번호	선수명	[illegible]	신장	오펜스	디펜스	바디밸런스	스태미너	스피드	가속력	패스	[illegible]	[illegible]	점프	헤딩	테크닉	드리블	[illegible]	[illegible]	능력치 평균	[illegible]	나이	[illegible]
GK	1	[illegible]	20	191	13	18	18	14	15	16	14	16	13	18	14	14	12	12	17	14.93	18	25	右
CB	5	[illegible]	16	181	14	16	17	16	16	16	15	16	14	16	16	15	15	14	16	15.47	15	25	右
CB	4	[illegible]	18	186	14	17	17	16	16	16	15	17	15	17	17	16	15	15	16	15.93	14	28	右
SB	3	[illegible]	20	178	17	16	16	17	17	17	16	16	15	17	16	15	16	15	16	16.07	18	30	右
SB	2	[illegible]	22	182	16	15	17	18	17	16	15	16	16	16	15	16	17	14	17	16.07	17	32	右
DH	7	[illegible]	18	180	15	16	16	16	16	16	16	17	16	15	16	16	16	15	15	15.80	16	29	右
DH	8	[illegible]	20	176	15	16	16	17	16	15	16	16	16	15	16	16	16	15	16	15.80	15	29	右
CF	11	[illegible]	32	170	17	14	15	17	18	17	17	17	18	17	16	18	18	16	17	16.80	17	26	右
CF	10	[illegible]	40	183	19	13	17	17	19	18	17	18	18	17	17	17	17	16	17	17.13	19	23	右
OH	6	[illegible]	30	189	16	15	17	18	16	16	18	17	17	16	16	18	17	17	16	16.67	16	27	右
CF	9	[illegible]	24	185	18	13	16	17	17	16	16	17	17	16	17	17	16	16	16	16.33	17	28	右
CB	13	[illegible]	16	186	14	16	17	16	16	15	14	17	14	17	16	15	15	14	15	15.33	14	27	右
SB	22	[illegible]	18	175	16	16	16	17	16	16	15	16	15	17	15	16	17	15	16	15.93	16	25	右
SB	19	[illegible]	16	179	16	15	16	17	17	16	15	16	15	15	14	16	17	15	16	15.73	16	28	右
DH	14	[illegible]	16	183	15	16	15	16	16	15	16	16	15	16	16	16	15	16	15	15.60	15	27	右
SH	15	[illegible]	18	182	16	15	16	17	17	16	16	17	15	15	15	16	17	15	16	15.93	17	25	右
OH	16	[illegible]	20	187	17	15	18	16	16	17	17	17	16	15	16	17	17	17	15	16.40	17	31	右
OH	18	[illegible]	18	188	16	15	18	16	17	17	16	18	16	16	17	16	16	15	16	16.33	16	27	右
OH	17	[illegible]	20	172	17	14	15	17	17	16	17	16	17	17	16	17	17	16	16	16.33	17	27	左
CF	20	[illegible]	22	180	17	16	17	17	17	17	16	17	17	17	16	17	16	15	17	16.60	17	24	右
CF	21	[illegible]	24	180	18	13	17	17	17	16	17	18	17	16	17	17	17	16	16	16.60	18	28	右
GK	12	[illegible]	16	184	13	17	17	14	16	15	14	16	13	17	13	13	13	12	16	14.53	15	24	右

러시아

포지션	등번호	선수명	체	신장	오펜스	디펜스	바디밸런스	스태미나	스피드	가속력	패스	슛파워	슛정확도	점프	헤딩	테크닉	드리블	커브	공격성	평균능력치	적응성	나이	주발
GK	12	스타니슬라프체르체소프(チェルチェソフ)	18	183	12	17	17	14	16	15	13	16	13	17	14	13	13	12	16	14.53	14	36	右
CB	2	예고르추가이노프(チュガイノフ)	16	187	15	16	17	17	16	14	15	17	14	17	16	16	15	13	17	15.60	15	30	右
CB	7	빅토르오노프코(オノプコ)	20	189	14	18	18	15	15	16	14	16	14	17	17	15	15	13	17	15.53	14	30	右
CB	3	이고르야노프스키(ヤノフスキー)	20	187	15	17	17	16	17	16	15	16	15	16	15	15	15	16	16	15.73	15	26	右
DH	5	알렉세이스메르틴(スメルティン)	16	181	15	16	17	17	15	16	17	16	17	16	16	16	14	16	16	16.00	16	27	右
DH	4	드미트리호흘로프(ホフロフ)	18	188	15	17	17	17	15	16	16	17	16	17	16	16	14	15	16	16.00	16	24	右
SH	8	발레리카르핀(カルピン)	18	182	17	15	17	17	17	17	16	16	16	16	17	17	15	16	16	16.33	16	31	右
OH	6	드미트리알레니체프(アレニチェフ)	22	178	16	14	15	17	17	16	17	17	16	17	17	16	17	16	17	16.27	17	26	右
OH	11	블라디미르베스찬스트니흐(ベスチャスツニフ)	16	183	15	16	17	17	16	17	16	16	16	16	16	15	16	16	15	15.93	16	26	右
CF	9	예고르티토프(ティトフ)	28	183	17	14	16	18	17	15	18	17	17	15	16	18	18	17	16	16.60	18	24	右
CF	13	세르게이세마크(セマク)	20	170	17	13	16	17	16	16	17	16	16	16	16	17	16	16	16	16.33	17	24	右
CB	15	안드레이솔로마틴(ソロマティン)	16	183	14	16	18	16	16	15	17	14	16	16	15	15	14	15	16	15.47	14	24	右
CB	16	드미트리클레스토프(クレストフ)	16	175	15	16	15	16	16	15	15	15	16	15	16	15	15	15	16	15.53	15	29	右
CB	17	오마리테트라제(テトラーゼ)	14	177	15	16	17	16	15	16	17	16	16	16	15	16	15	15	16	15.73	15	30	右
SB	21	유리드로즈도프(ドロズドフ)	16	172	16	15	16	17	17	16	15	16	15	15	17	17	14	16	16	15.80	17	28	右
DH	14	안드레이티호노프(ティホノフ)	18	180	15	16	16	17	16	17	16	16	17	16	17	16	16	16	16	16.07	16	29	右
SH	22	데니스부트(ブート)	18	183	16	15	17	17	16	16	18	16	16	16	16	16	14	16	16	16.13	16	22	左
OH	20	빅토르불라토프(ブラトフ)	18	183	16	15	17	17	17	16	16	16	17	16	17	17	15	16	16	16.07	16	28	右
OH	19	알렉산드르모스토보이(モストヴォイ)	18	179	16	15	16	17	16	17	15	17	17	17	16	16	17	17	15	16.07	17	32	右
OH	10	알렉산드르파노프(パノフ)	18	166	16	14	15	17	17	18	16	16	17	16	17	16	17	16	18	16.33	18	24	右
CF	18	알렉산드르시르코(シルコ)	18	182	17	13	15	16	15	16	16	16	17	17	16	16	16	17	16	15.87	16	27	右
GK	1	알렉산드르필리모노프(フィリモノフ)	16	193	13	16	19	13	15	14	13	17	13	16	13	13	13	12	16	14.40	16	26	右

튀니지

포지션	등번호	선수명	체	신장	오펜스	디펜스	바디밸런스	스태미나	스피드	가속력	패스	슛파워	슛정확도	점프	헤딩	테크닉	드리블	커브	공격성	평균능력치	적응성	나이	주발
GK	1	쇼크리엘우아에르(エルウアエル)	10	188	13	16	17	13	15	15	15	16	13	17	14	15	13	13	16	14.73	15	32	右
CB	2	칼레드바드라(バドラ)	16	182	15	17	16	17	16	16	15	17	14	16	16	17	16	15	16	15.80	16	27	右
CB	3	사미트라벨시(サミ・トラベルシ)	16	188	16	16	18	17	16	15	15	16	15	16	17	15	15	15	16	16.07	16	32	左
CB	15	라디자이디(ジャイディー)	16	180	15	16	17	16	16	17	15	17	14	16	16	15	15	14	15	15.53	15	27	右
DH	14	시라옐시히(シヒ)	16	176	15	16	16	17	16	16	16	16	15	16	16	15	15	15	15	15.73	15	30	右
SH	12	라우프부자이엔(ベーザイネ)	18	175	16	15	16	18	17	16	16	15	16	16	17	16	17	14	16	15.80	17	27	右
SH	17	타렉타베트(タベト)	16	176	16	15	16	17	18	16	16	15	15	16	16	16	15	16	15	16.00	16	29	右
OH	8	주베이르베야(ベヤ)	24	180	17	14	17	18	17	17	16	16	17	16	18	18	16	18	16	16.80	18	29	右
OH	18	메디트칸보리(カンボリ)	20	174	16	13	16	17	16	17	17	16	17	15	17	16	17	16	15	16.13	17	27	右
CF	9	알리지트니(ジトゥニ)	20	179	17	14	16	17	15	17	16	17	16	16	16	16	17	16	15	16.07	16	27	右
CF	11	아델셀리미(セリミ)	22	180	18	13	16	17	17	16	17	18	17	17	17	17	17	17	16	16.67	17	27	左
CB	13	리아드부아지지(ブアジジ)	18	176	16	17	16	16	16	15	17	15	17	16	17	16	16	15	16	16.13	15	27	右
CB	4	무니르부카디다(バカディダ)	16	185	14	17	18	16	16	16	16	14	17	16	17	15	15	14	15	15.73	14	32	右
SB	5	하템트라벨시(ハテム・トラベルシ)	18	183	16	15	17	18	17	16	16	16	15	17	17	16	17	14	16	15.93	16	22	右
SH	7	조세클레이튼(クレイトン)	20	179	17	15	17	17	16	16	15	16	17	16	17	17	16	17	16	16.47	17	26	右
DH	10	카이스고드반(ゴドバン)	18	181	16	15	16	17	17	16	17	16	16	16	16	16	16	15	16	16.00	16	24	右
OH	6	스켄데르수아예(スアヤハ)	22	170	17	15	16	17	16	17	16	16	17	17	16	16	16	15	16	16.33	16	27	右
OH	19	하센가브시(ガブシ)	18	172	16	14	16	17	17	17	17	16	17	17	18	17	17	16	16	16.33	16	27	右
CF	20	자이드자지리(ジャジリ)	20	179	17	13	16	17	16	17	17	16	16	17	17	16	17	16	16	16.00	16	27	右
CF	16	리아드줄라시(ジュラシ)	20	178	17	13	16	17	17	17	16	17	17	16	17	17	16	17	16	16.27	17	29	右
CF	21	메디벤슬리마네(ベン・スリマネ)	20	170	17	13	16	17	18	17	17	17	18	17	17	18	17	17	16	16.80	18	26	右
GK	22	라드후안엘살히(サルヒ)	10	186	13	16	18	14	15	14	14	17	12	17	13	14	13	13	16	14.60	15	32	右

나이지리아

포지션	등번호	선수명	체	신장	오펜스	디펜스	바디밸런스	스태미나	스피드	가속력	패스	슛파워	슛정확도	점프	헤딩	테크닉	드리블	커브	공격성	평균능력치	적응성	나이	주발
GK	1	이케쇼룬무(ショルンム)	20	185	13	17	18	14	15	16	13	17	13	17	13	13	14	12	17	14.80	17	32	右
CB	6	타리보웨스트(ウエスト)	24	183	14	18	17	17	16	16	16	17	15	17	15	16	15	15	17	16.13	15	26	右
CB	5	우즈오에케(イエキ)	18	182	15	17	17	16	16	17	15	16	15	16	15	16	15	16	15	15.93	15	22	右
SB	3	셀레스틴바바야로(ババヤロ)	20	175	17	15	16	17	18	16	15	16	17	16	17	17	16	17	17	16.27	17	21	左
SB	21	고드윈오카파라(G・オカパラ)	16	177	14	16	16	18	17	16	17	15	16	14	16	15	15	15	17	15.53	17	27	右
DH	15	오구치추쿠세(オチセー)	24	183	17	15	16	18	17	17	16	19	16	16	16	16	16	15	16	16.33	16	25	右
SB	8	무타우아데포주(アデポジュ)	16	180	16	16	16	17	17	16	15	16	16	15	16	17	15	15	17	16.07	15	29	右
SH	7	피니디(フィニディ)	24	188	17	14	17	17	18	17	17	16	17	18	17	17	16	17	16	16.80	16	29	右
OH	10	어거스틴오코차(オコチャ)	26	175	17	15	17	17	17	17	18	16	17	18	18	17	18	18	17	17.13	17	27	右
CF	18	라피엘추쿠(チュクウ)	24	190	17	13	18	16	16	17	16	17	17	17	16	17	17	17	14	16.07	17	25	右
CF	4	은완코카누(カヌ)	30	197	17	13	18	16	17	16	17	16	17	17	17	17	17	16	17	16.60	18	24	右
CB	16	우체오케추쿠(オケチュクウ)	20	185	14	17	19	16	16	17	16	14	17	16	17	16	16	15	14	15.80	14	32	右
CB	12	에페토부레소드제(ソドジェ)	18	182	15	16	17	17	17	17	15	17	14	17	16	15	15	14	16	15.87	15	27	右
SB	19	베네딕트이로하(イロハ)	20	173	15	15	16	18	17	16	16	15	16	16	17	16	15	16	16	15.67	16	30	右
DH	2	모비페트릭오파라쿠(オパラク)	16	169	16	16	16	17	16	16	16	17	16	16	16	15	17	15	15	16.00	16	23	右
SH	11	가르바라왈(ラワル)	20	182	16	16	16	18	17	16	16	17	15	16	17	16	16	16	16	16.20	17	26	右
OH	14	윌슨오루마(オルマ)	18	176	16	15	16	18	17	17	16	17	17	17	17	17	16	16	16	16.53	16	23	右
WG	13	티자니바방기다(ババンギダ)	24	170	18	13	15	17	19	18	17	18	17	19	16	17	16	17	17	16.87	18	26	右
CF	17	줄리어스아가호와(アガホワ)	20	178	17	13	16	17	18	16	17	16	17	17	17	17	17	15	18	16.60	17	18	-
CF	9	조나단아크포보리에(アクポボリエ)	20	175	17	13	16	17	18	16	17	17	17	18	16	16	16	17	16	16.27	17	31	右
CF	20	누사목드이타베베(イタベベ)	22	173	17	13	16	16	17	17	17	19	17	17	17	17	17	17	16	16.73	17	27	右
GK	22	이페아니아칸지(アカンジ)	16	182	13	16	17	14	16	17	12	16	13	17	13	13	14	12	16	14.60	15	22	右

모로코

포지션	등번호	선수명	체	신장	오펜스	디펜스	바디밸런스	스태미나	스피드	가속력	패스	슛파워	슛정확도	점프	헤딩	테크닉	드리블	커브	공격성	평균능력치	적응성	나이	주발
GK	12	칼리드포하미(ファミ)	14	182	13	17	17	13	15	16	13	16	13	16	13	14	12	12	16	14.40	14	27	右
CB	5	라시드네크루즈(ネクロス)	16	188	14	17	18	17	16	16	15	16	15	16	17	15	15	13	17	15.80	16	28	右
CB	6	누레딘나이베트(ナイベト)	24	180	14	17	17	17	17	15	15	17	14	17	17	16	16	14	16	15.93	14	30	右
SB	3	압델크림엘하드리우이(エル・ハドリウイ)	16	175	16	16	15	18	17	16	16	15	15	15	15	15	17	14	15	15.67	17	28	左
SB	2	압델릴라사베르(サベル)	20	181	17	15	16	17	18	17	15	16	16	16	15	16	16	15	15	16.00	17	26	右
DH	18	유세프시포(シッポ)	18	184	16	16	17	18	17	16	16	16	15	17	16	17	16	16	15	16.27	15	27	右
DH	20	타헤르엘칼레이(エルカレイ)	16	186	16	15	17	16	16	15	15	16	16	16	16	16	17	15	16	15.87	17	32	右
OH	7	무스타파하지(ハッジ)	26	183	17	14	17	18	18	17	18	17	18	17	17	18	18	17	17	17.20	17	28	右
OH	8	사이드시바(シバ)	20	183	16	14	16	17	17	16	16	15	17	17	16	17	17	16	16	16.20	16	29	右
CF	13	아메드바하(バハ)	18	178	17	13	16	17	17	16	16	16	16	16	17	17	17	15	17	16.20	18	29	右
CF	9	압델자릴카마차하다(カマチョーハッダ)	22	175	17	13	17	17	18	17	16	17	17	17	16	17	16	15	17	16.47	17	28	右
CB	4	유세프로시(ロッシ)	20	181	14	17	17	17	16	16	14	16	14	17	16	15	15	13	16	15.53	14	27	右
CB	17	스마헨트리키(トリキ)	18	181	14	17	16	16	15	15	14	15	14	17	16	16	15	13	16	15.27	14	33	右
SB	15	라민아브라미(アブラミ)	20	168	17	15	15	17	17	17	15	16	15	17	15	16	17	15	15	15.93	17	30	右
DH	21	라시드벤마무드(ベンマフムード)	16	181	15	16	17	17	15	16	16	17	15	16	17	15	15	14	15	15.73	15	27	右
DH	16	유세프마리아나(マリアーナ)	16	177	16	15	16	17	16	15	16	16	16	16	15	16	16	15	16	15.80	16	27	右
OH	22	압데라힘우아킬리(ウアキリ)	20	177	17	14	16	18	17	15	17	15	17	17	16	17	16	16	16	16.27	16	30	右
OH	19	사이드셀라미(セラミ)	16	180	16	14	17	17	17	16	16	16	17	16	16	16	16	15	16	16.07	15	29	右
OH	10	아델람지(ラムジー)	20	179	16	14	17	17	16	16	17	17	16	16	17	17	17	16	17	16.40	17	23	右
CF	11	가리브아마지네(アムジン)	20	178	17	14	16	18	17	16	16	16	17	16	17	17	17	17	16	16.47	16	27	右
CF	14	살라헤딘바시르(バシール)	24	172	18	13	16	17	18	17	17	16	18	18	16	18	17	16	17	16.80	17	27	右
GK	1	드리스벤제크리(ベンゼクリ)	10	180	13	17	17	16	16	16	13	16	13	17	14	14	13	13	16	14.93	16	29	右

이집트

포지션	등번호	선수명	체	신장	오펜스	디펜스	바디밸런스	스태미나	스피드	가속력	패스	슛파워	슛정확도	점프	헤딩	테크닉	드리블	커브	공격성	평균능력치	적응성	나이	주발
GK	1	나데르엘사예드(エルサイド)	10	183	12	17	17	15	16	16	13	16	13	16	13	13	13	12	16	14.53	16	27	右
CB	5	압델자헤르엘사카(エルサッカ)	16	181	14	16	17	17	16	15	14	17	14	17	16	15	15	14	15	15.47	16	26	右
CB	2	하산이브라힘(イブラヒム)	16	182	14	17	17	16	16	15	15	16	15	16	17	16	15	15	16	15.73	14	34	右
CB	3	모하메드오마라(オーマラ)	16	179	15	17	17	17	17	16	15	16	15	17	17	15	15	14	15	15.87	15	26	右
DH	4	하니람지(ラムジー)	18	185	15	16	17	16	16	15	17	17	16	18	16	16	16	16	16	16.20	15	31	右
DH	20	아흐메드알리카샤바(カシュバ)	16	180	16	15	17	17	17	15	15	16	15	16	15	16	16	15	15	15.71	16	31	右
SH	15	이브라힘사이드(I・サイード)	16	182	16	14	16	18	17	16	16	16	15	15	15	15	17	14	15	15.67	17	20	右
SH	8	야세르아흐메드라드완(ラドワン)	18	176	16	15	16	17	17	15	17	16	16	16	16	17	16	16	16	16.13	17	28	右
OH	11	타렉사이드(タレク・サイード)	16	177	16	14	16	17	17	17	16	17	16	16	15	16	16	16	15	16.00	15	22	右
CF	19	아메드살라호스니(ホスニー)	18	186	17	13	18	16	16	15	17	16	16	16	17	17	17	14	16	16.07	16	21	右
CF	9	호삼하산(ハッサン)	18	178	18	13	17	16	17	15	16	17	17	16	17	16	16	15	17	16.20	17	34	右
CB	12	사미르이브라힘카모우나(カムナ)	16	185	14	17	18	17	16	16	15	16	14	17	17	16	15	14	16	15.87	14	28	右
SB	7	압델라헤크모하메드유스프(ユーゼフ)	18	184	15	16	16	17	17	15	15	15	15	16	15	15	17	15	15	15.60	16	29	右
SB	16	호삼압델모넴(アブデルモネイム)	16	175	16	15	16	18	17	16	16	15	16	16	16	16	16	16	15	16.00	17	25	右
DH	10	압델사타르사브리(サブリ)	16	179	15	16	16	17	16	15	16	16	15	16	16	15	16	15	16	15.73	15	25	右
DH	17	하삼하나피(ハナフィー)	16	186	15	16	16	17	15	16	16	17	16	16	16	16	16	16	15	15.93	15	26	右
SH	13	알리압델하킴(アブデルハキム)	18	175	16	14	16	17	16	17	17	16	15	17	15	17	17	15	16	16.07	17	26	右
OH	21	아이만압델아지즈(アブデラジズ)	16	177	16	15	16	16	17	15	17	17	16	16	16	16	16	15	15	15.93	16	21	右
OH	6	압델하피즈(ハフィズ)	16	181	17	14	17	17	16	16	16	16	16	15	17	17	17	17	16	16.27	16	27	右
CF	14	하젬모하메드이맘(エマム)	16	176	16	14	16	17	17	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16.00	16	25	右
CF	18	모하메드파루크(ファルーク)	16	184	17	13	17	17	16	17	16	16	17	17	17	16	16	14	17	16.20	18	21	右
GK	22	에삼엘하다리(アルハダリ)	10	180	12	16	17	15	16	17	13	16	12	16	13	13	12	12	16	14.40	15	27	右

카메룬

포지션	등번호	선수명	체	신장	오펜스	디펜스	바디밸런스	스태미나	스피드	가속력	패스	슛파워	슛정확도	점프	헤딩	테크닉	드리블	커브	공격성	평균능력치	적응성	나이	주발
GK	1	알리옴부카르(ブカル)	16	182	13	17	17	14	15	15	13	16	12	17	13	14	13	13	16	14.53	17	28	右
CB	6	피에르은잔카(ンジャンカ)	20	176	14	17	17	17	17	16	15	16	15	17	16	16	16	14	16	15.93	14	25	右
CB	5	라이몽칼라(カラ)	20	192	15	17	18	18	17	17	16	16	15	16	16	15	16	15	15	16.13	15	25	右
CB	4	리고베르송(ソング)	22	177	15	16	16	17	18	16	15	16	14	18	16	16	16	14	16	15.93	16	24	右
DH	17	마르크비비앙포에(フォエ)	20	190	16	16	18	18	16	16	16	16	15	17	16	15	16	15	15	16.07	15	22	右
SH	3	피에르워메(ウォメ)	22	181	16	15	17	17	18	17	17	16	16	16	15	16	17	15	16	16.27	18	21	左
SH	8	제레미은지탑(ジェレミ/ンジタップ)	20	180	17	14	17	18	17	17	16	16	15	17	16	17	16	15	16	16.27	17	21	右
OH	20	살로몽올렘베(オレンベ)	18	177	17	13	16	17	17	16	17	18	16	17	17	17	17	17	15	16.47	17	19	左
OH	12	라우렌세타레마이어(マイヤー)	20	182	16	14	17	17	17	16	16	16	16	16	16	17	16	15	15	16.00	16	27	右
CF	9	사무엘에투(エトー)	20	180	17	12	16	16	17	17	17	17	17	17	17	17	16	15	16	16.27	17	19	右
CF	10	패트릭음보마(エムボマ)	28	185	18	12	18	16	18	17	16	18	17	17	18	18	18	17	17	17.00	18	29	左
CB	16	[illegible](ペンモー)	18	190	14	17	19	17	16	15	15	17	14	17	17	15	16	14	15	15.87	15	27	右
SB	2	조셉엘랑가(エランガ)	18	171	16	15	16	17	17	17	15	16	15	18	17	16	16	15	15	16.07	17	21	右
SB	18	라우렌에타메(ラウレン/エタメ)	20	180	17	14	16	17	18	16	16	17	16	17	17	17	17	16	15	16.40	18	23	右
DH	13	루시앵메토모(メットモ)	18	183	15	16	17	16	16	16	15	17	15	16	16	16	15	14	16	15.73	15	23	右
SH	7	베르나르추탕(チュウタング)	18	172	16	14	16	18	17	17	15	16	15	17	15	17	17	15	16	16.07	17	23	右
SH	15	조셉은도(エンドー)	20	194	17	16	18	18	17	16	17	17	17	17	16	17	18	15	16	16.80	16	24	右
OH	19	다니엘아봄보(アンボボー)	18	192	16	17	17	17	16	16	16	17	16	16	16	16	16	15	15	16.13	15	26	右
CF	11	사뮤엘은디에피(エンディエフィー)	18	180	17	13	17	17	16	17	16	16	17	17	15	17	17	16	16	16.27	16	27	右
CF	14	오귀스탱시모(シモ)	18	176	17	13	17	19	17	15	17	16	19	16	16	16	16	15	17	16.40	17	21	右
CF	21	조셉데지레잡(ジョブ)	24	178	17	13	16	16	18	17	16	16	16	19	17	17	16	16	17	16.47	17	22	右
GK	22	자크송고(ソンゴー)	22	182	13	18	18	14	16	16	14	17	13	18	14	15	13	13	18	15.33	16	36	右

PlayStation

남아프리카

포지션	등번호	선수명																					
GK	22	앤드레아렌젠(アレンゼ)	16	180	13	17	16	13	15	15	14	16	13	16	13	14	13	12	14	14.27	15	33	右
CB	4	루카스라데베(ラデベ)	20	18	163	18	18	18	17	16	15	16	15	16	17	16	16	15	15	16.27	15	26	右
CB	5	마크피쉬(フィッシュ)	18	194	14	17	17	16	16	15	14	16	14	16	16	15	15	14	16	16.40	14	30	左
CB	15	피에르이사(イサ)	18	195	15	17	18	17	16	16	15	17	16	17	16	16	15	14	16	16.00	16	24	右
DH	21	에릭틴클러(ティンクラー)	18	183	15	16	17	16	16	16	15	16	15	16	17	16	16	15	15	15.80	15	30	右
SB	11	헬먼무칼렌(ムカレン)	20	175	17	15	15	18	17	15	16	16	15	17	15	16	16	15	17	16.00	16	30	左
SH	19	두마서네고베(ヨゴベ)	18	175	16	16	16	17	16	17	16	16	16	17	16	17	16	16	16	16.27	16	27	右
SH	7	퀸턴포춘(フォーチュン)	24	180	16	16	17	17	17	16	16	17	16	17	17	17	17	16	16	16.53	15	23	右
OH	10	존모슈(モシュー)	22	177	17	14	16	16	17	17	18	16	17	18	16	18	18	17	16	16.73	17	33	右
CF	9	션바틀렛(バートレット)	20	188	17	13	17	17	17	17	16	17	17	17	17	17	17	15	17	16.53	17	27	右
CF	16	베네딕트맥카시(マッカーシー/ベニー)	24	180	17	13	16	17	18	17	17	18	18	18	17	17	18	16	17	16.93	19	22	右
CB	2	넴베문가니(ムングニ)	18	170	16	17	16	17	16	16	14	16	14	17	16	15	16	14	16	15.73	16	26	右
CB	3	프랭크스코만(スコエマン)	16	182	14	16	17	17	16	15	15	16	15	16	17	15	15	14	16	15.53	14	25	右
DH	20	알프레드피리(フィリ)	16	174	16	16	16	17	17	17	15	17	16	17	16	16	17	15	16	16.27	16	26	右
SH	8	다보무고메니(ムンゴメニ)	16	177	15	15	16	16	17	17	16	16	15	16	16	16	16	15	16	15.80	16	31	右
SH	18	알렉스바틀라(バーテラ)	16	1716	14	16	17	17	16	15	17	16	17	16	15	17	14	16	16	15.93	16	30	右
OH	13	델런버클리(バックリー)	16	175	16	15	16	17	16	16	15	17	14	17	15	16	16	16	15	15.80	17	22	右
OH	12	브렌다오거스틴(オーガスティン)	18	174	17	14	16	18	17	16	16	16	16	17	16	16	17	16	16	16.27	16	28	右
CF	14	프랭누들라나(ヌドラニャ)	18	180	16	13	17	16	16	15	17	16	16	16	16	17	16	16	15	15.87	16	30	右
CF	6	필마싱가(マシンガ)	26	187	18	12	18	16	17	17	16	18	18	18	18	17	17	14	17	16.73	18	31	右
CF	17	시야봉가놈베테(ノムヴェテ)	20	169	17	13	16	18	18	18	16	16	16	18	16	16	16	15	17	16.40	17	22	右
GK	1	한스봉크(フォンク)	14	190	13	17	18	14	15	16	14	16	13	17	14	14	13	13	16	14.87	16	30	右

자마이카

포지션	등번호	선수명																					
GK	13	아론로렌스(ロレンス)	14	186	13	16	18	15	16	16	14	16	12	17	13	14	13	13	16	14.80	17	30	右
CB	31	이안고어(ゴー)	16	188	16	16	18	17	17	16	15	17	16	18	16	16	16	15	15	16.27	16	27	左
CB	5	이안구디슨(グッディソン)	16	188	14	16	18	17	16	16	14	16	14	16	15	15	15	14	17	15.53	15	27	右
CB	16	데이비스(デイヴィス)	16	180	15	16	17	17	17	15	15	16	15	16	16	16	16	14	15	15.73	16	26	右
DH	3	크리스토퍼도우스(ドーズ)	16	180	16	15	17	17	17	16	15	16	15	16	15	16	16	15	15	15.80	15	25	右
SH	7	윈스턴그리피스(グリフィス)	16	179	16	14	16	17	16	17	16	16	16	17	16	15	17	15	16	16.00	16	26	右
SB	19	프랭크싱클레어(シンクレア)	16	175	15	15	16	16	17	17	15	16	14	16	16	15	16	14	16	15.64	16	28	左
OH	11	테오도르위트모어(ウィットモア)	20	186	17	14	17	18	17	17	17	18	17	17	15	17	18	15	17	16.73	17	28	右
OH	6	피스로이심슨(シンプソン)	18	174	15	16	15	17	17	16	17	16	15	16	16	16	16	15	16	15.93	16	30	左
CF	22	홀(ホール)	18	173	16	13	16	16	17	17	16	17	16	18	17	16	17	14	17	16.20	17	28	右
CF	8	마커스게일(ゲイル)	20	185	17	13	17	17	18	17	16	17	17	16	17	17	16	15	17	16.47	18	29	左
CB	4	린턴디슨(ディクソン)	16	180	14	16	17	17	16	17	14	16	14	17	15	15	16	14	16	15.60	15	27	右
DH	14	단시웰(シーウェル)	16	178	15	16	16	16	17	16	15	16	15	16	16	16	16	15	15	15.73	15	28	右
DH	12	피터킨(ペテルキン)	16	183	15	16	17	16	16	15	15	17	15	16	17	16	15	14	16	15.73	16	26	右
SH	17	스태픈말콤(マルコム)	18	164	17	14	15	17	18	17	16	16	16	17	16	16	16	16	16	16.20	16	30	右
SH	15	리카르도가드너(ガードナー)	18	188	16	15	18	17	18	16	15	17	16	16	15	15	17	15	17	16.20	17	21	右
OH	20	대럴파웰(パウエル)	18	182	16	13	17	17	17	16	16	17	15	17	17	16	17	15	16	16.13	16	28	右
OH	10	리카르도풀러(フラー)	16	177	16	14	16	16	16	16	16	16	16	17	15	17	17	16	15	15.93	16	26	右
CF	9	월터보이드(ボイド)	18	183	16	13	17	16	17	16	15	17	16	18	16	16	16	15	16	16.00	17	28	右
CF	18	디온버턴(バートン)	20	177	17	13	16	17	18	16	16	17	17	17	17	17	17	16	17	16.53	18	23	右
WG	2	스티브그린(グリーン)	16	175	17	13	16	17	17	17	15	17	16	17	16	16	16	14	17	16.07	17	26	右
GK	30	도노반리케츠(リケッツ)	12	198	13	16	19	15	16	17	14	16	12	16	13	13	13	13	17	14.87	16	23	右

중국

포지션	등번호	선수명																						
GK	22	장진(チャンージン)	10	196	12	16	17	13	15	15	13	16	12	16	13	12	12	12	16	14.00	15	31	右
CB	5	판즈이(ファンージーイ)	16	183	13	17	16	16	15	15	14	15	14	17	16	14	14	14	16	15.07	15	30	右
CB	3	장은화(チャンーユンファ)	16	183	14	16	17	16	16	14	14	16	14	17	16	14	14	13	16	15.13	15	25	右
SB	4	우청잉(ウーチュンイン)	16	183	15	16	16	17	16	15	15	15	15	15	15	15	15	14	15	15.27	15	25	右
SB	2	쉬윈(シューフェン)	16	182	16	15	16	16	17	16	14	16	15	16	16	15	16	14	15	15.53	16	34	右
DH	8	리티에(リーティエ)	16	178	15	15	15	16	16	17	15	14	16	15	15	16	16	15	16	15.47	16	22	右
SH	9	마밍위(マーミンユ)	18	176	15	16	15	17	17	16	16	14	15	16	14	16	17	15	16	15.67	17	28	左
SH	7	치오샤(チオーシャ)	18	174	16	14	16	18	18	17	16	15	16	16	16	17	17	16	15	16.13	18	23	右
OH	16	순지엔쥔(スンージンジュン)	16	177	16	13	16	16	16	15	16	16	16	15	16	15	16	14	15	15.40	16	25	右
CF	11	리빙(リービン)	18	186	17	12	18	16	16	17	15	16	16	18	18	16	16	15	16	16.13	16	30	右
CF	10	하오하이동(ハオーハイドン)	20	180	18	13	16	17	16	17	16	16	17	17	17	17	16	15	17	16.33	17	29	右
CB	14	마오이쥔(マオーイジュン)	18	186	14	17	17	16	16	15	14	15	13	16	15	14	14	14	16	15.07	14	29	右
CB	21	순지하이(スンージーハイ)	18	183	13	17	17	17	16	16	15	16	15	17	17	15	15	13	17	15.73	14	22	右
SB	19	웨이췬(ウェイーシュン)	16	178	16	15	16	17	17	16	16	15	15	15	16	16	16	15	16	15.80	16	27	右
DH	6	리밍(リーミン)	16	180	15	16	16	18	16	15	16	16	15	16	16	15	16	14	16	15.73	16	27	右
DH	17	리진위(リージンユ)	18	176	16	13	16	16	17	16	17	15	16	16	15	17	17	16	15	15.80	17	22	右
OH	20	펑웨이궈(ペンーウェイグオ)	18	168	16	14	15	17	17	16	17	15	17	16	16	17	17	17	15	16.13	17	28	右
OH	12	수마오전(スーマオチェン)	16	186	16	14	18	16	16	15	16	17	16	16	15	16	15	14	15	15.67	16	28	右
CF	15	선쓰(シェンーシー)	16	179	17	13	16	16	17	15	15	16	17	17	16	15	16	15	16	15.80	17	25	右
CF	13	양천(ヤンーチェン)	18	185	18	13	17	17	16	17	16	17	16	17	17	16	16	15	17	16.33	16	26	右
CF	18	가오펑(ガオーフェン)	20	180	17	13	17	16	18	17	16	15	16	17	16	16	16	13	16	15.93	18	27	右
GK	1	오우추량(オウーチュリャン)	10	180	12	16	17	14	15	15	13	16	12	17	13	12	12	12	15	14.07	14	31	右

U·A·E

포지션	등번호	선수명																						
GK	1	주마라쉬드(ジュマーラシド)	10	184	12	16	18	15	16	17	12	16	12	17	13	13	12	12	16	14.47	16	25	右
CB	5	이스마일라쉬드(イスマイルーラシド)	16	182	14	17	17	17	16	16	14	17	14	17	16	14	14	14	15	15.47	15	27	右
CB	4	하산수하일(ハッサンースハイル)	16	176	14	16	17	16	16	15	14	15	14	17	16	15	15	14	16	15.33	14	32	右
CB	6	라시드알하디드(R・アルーハディド)	16	181	14	16	16	15	17	16	15	16	14	16	16	15	15	14	15	15.33	15	34	右
SB	3	문테르알리(ムンタルーアリ)	18	178	17	15	16	17	17	17	16	16	15	16	15	16	17	15	16	16.07	17	25	右
SB	2	가와스(ガワース)	16	175	16	15	15	17	17	16	15	15	15	16	15	15	16	15	16	15.60	17	25	右
DH	7	아메드이브라힘(A・イブラヒム)	16	165	15	15	15	18	16	16	16	16	15	17	14	17	16	15	15	15.73	15	29	右
OH	8	하산사이드(ハッサンーサイード)	18	183	16	14	16	17	17	16	16	15	16	17	14	16	17	16	16	15.93	16	26	右
OH	10	모하메드알리(モハメドーアリ)	20	175	17	14	16	18	16	17	17	17	17	16	16	17	17	17	17	16.60	17	27	右
CF	9	하미스사이드(ハミスーサード)	20	166	17	13	15	17	17	18	15	16	17	18	17	17	17	16	17	16.47	18	29	右
CF	11	주하이르바히트(ズハイルーバヒト)	18	175	17	13	15	16	17	16	16	16	16	17	17	17	16	15	16	16.00	17	33	右
CB	13	라바이브라힘(ラバーイブラヒム)	16	184	14	16	17	17	16	16	14	16	14	17	16	15	15	14	15	15.47	15	25	右
CB	14	유시프후세인(ユシフーフセイン)	16	182	14	16	17	15	15	15	14	16	14	17	16	15	16	14	15	15.20	14	34	右
SB	15	파드알리(ファハドーアリ)	18	180	14	15	16	18	18	16	15	15	15	17	14	16	17	15	15	15.73	17	23	右
DH	16	압둘아지즈(A・アジズ)	16	173	15	16	16	17	16	16	16	15	17	16	15	15	15	15	15	15.67	16	26	右
DH	17	압둘라(A・アブドラー)	16	172	15	16	15	17	16	16	15	16	15	17	15	16	16	16	16	15.73	15	25	右
OH	18	아델마타르(アデルーマタール)	16	178	16	15	16	16	15	16	16	16	15	16	16	16	17	16	15	15.80	16	27	右
OH	19	아델샴(アデルーシャム)	16	171	16	14	16	16	16	16	16	15	16	16	16	17	17	16	15	15.87	17	27	右
OH	20	알주나이비(アルーシャナイビ)	18	168	17	13	15	17	17	17	17	16	16	18	17	16	16	16	15	16.20	17	23	右
CF	21	알탈야니(アルータリヤニ)	20	177	16	14	16	16	17	17	16	17	17	16	17	17	17	15	16	16.27	18	36	右
CF	22	바히트사드(バヒトーサード)	18	172	17	13	17	13	17	16	15	16	16	17	16	16	16	14	17	15.73	16	29	右
GK	12	무신무사바(ムフシンームサバハ)	10	181	12	17	18	15	17	16	12	15	13	16	13	12	12	12	15	14.33	14	36	右

호주

포지션	등번호	선수명																						
GK	1	마크보스니치(ボスニッチ)	20	186	13	17	18	14	15	16	13	17	13	17	14	13	13	13	17	14.87	16	28	右
CB	5	토니포포비치(ポポヴィッチ)	18	193	14	17	19	16	16	15	14	16	14	16	17	15	15	14	16	15.60	14	27	右
CB	3	크레이그무어(ムーア)	16	178	15	16	17	17	16	15	16	15	15	16	16	16	15	14	16	15.67	15	24	右
DH	6	토니비드마(トニーーヴィドマー)	18	185	15	15	18	16	17	17	17	16	16	16	17	17	17	15	15	16.27	17	30	右
SB	2	케빈머스캣(マスカット)	16	181	15	16	16	17	16	15	16	16	15	16	15	16	15	14	15	15.53	15	27	右
DH	8	폴오콘(オコン)	24	180	16	16	17	17	17	15	17	16	15	17	16	17	16	15	15	16.13	16	28	右
OH	7	요십스코코(スココ)	16	177	17	13	17	16	17	16	16	17	16	17	17	16	16	15	16	16.13	16	24	右
SH	9	대니얼티아토(ティアット)	18	170	16	14	16	18	17	16	17	17	15	16	15	16	17	15	16	16.07	17	27	右
OH	14	크리스토퍼코리카(コリカ)	20	173	16	14	16	17	16	17	16	16	16	16	15	17	17	16	16	16.07	15	27	右
WG	11	해리큐얼(キューウェル)	30	180	17	13	17	17	18	17	17	17	18	16	15	17	18	16	18	16.73	18	21	右
CF	10	마크비두카(ヴィドゥカ)	20	188	17	13	18	16	17	16	16	17	17	16	16	16	16	15	16	16.13	16	24	右
CB	12	헤이든폭스(フォックス)	20	193	15	17	18	17	17	16	15	17	16	17	16	16	15	16	16	16.27	16	23	右
CB	4	스테펀레이베트(レイベット)	20	189	14	16	18	16	15	16	15	17	14	15	16	15	15	13	16	15.40	14	22	右
CB	15	션머피(マーフィー)	18	185	15	16	17	16	16	15	15	16	15	16	17	16	15	14	15	15.60	15	30	右
SB	16	스탠라자리디스(ラザリディス)	16	179	14	16	16	17	16	16	14	15	14	17	17	15	15	14	16	15.47	13	28	右
DH	21	로버트에네스(エネス)	16	176	15	16	17	17	16	16	16	15	15	15	16	16	16	14	15	15.67	16	25	右
SH	13	크레이그포스터(フォスター)	16	182	16	14	17	17	17	16	16	16	16	15	16	16	17	15	16	16.00	16	27	右
SH	19	네디알코젤리치(ゼリッチ)	18	187	16	14	18	16	16	16	17	16	16	16	16	17	17	16	16	16.20	16	29	右
OH	22	에머튼(エマートン)	16	179	16	14	17	16	16	15	16	17	16	16	15	16	17	15	15	15.80	16	27	右
OH	20	라이언존슨(R-ジョンソン)	18	179	16	14	16	17	17	17	16	16	17	17	16	16	16	16	16	16.20	17	26	右
CF	17	폴아고스티노(アゴスティーノ)	20	183	17	14	17	16	16	16	16	17	17	16	17	17	17	15	17	16.33	15	25	右
GK	18	젤리코칼락(カラッチ)	12	184	13	16	17	14	15	16	13	16	13	17	13	13	13	13	16	14.53	17	27	右

이란

포지션	등번호	선수명																						
GK	1	아베드자데(タバタバエイ)	12	183	12	17	17	14	16	15	13	16	13	17	13	13	12	12	17	14.47	16	25	右
CB	5	메디하셰미나세브(ハシェミナサブ)	14	188	14	16	17	16	16	16	15	16	14	17	15	15	15	14	15	15.40	15	25	右
CB	3	자바드자린체(ザリンチェ)	18	175	14	17	17	17	16	15	14	16	15	17	16	15	16	14	16	15.67	15	34	右
DH	8	세이르반마다니(ハメダニ)	16	178	17	13	15	17	17	15	15	17	16	16	17	15	17	16	16	15.93	18	26	右
DH	13	다리우시야즈다니(D・ヤズダニ)	18	175	16	15	16	17	17	16	16	17	16	16	15	15	17	16	16	16.07	17	22	右
SH	19	알리레자마하마디파(マハマディファー)	16	175	16	15	16	17	17	17	16	16	14	16	14	16	16	15	15	15.73	16	28	左
SH	2	메디마다비키아(マハダビキア)	22	171	17	15	16	18	18	18	16	17	16	17	15	16	17	15	17	16.53	18	23	右
OH	18	딘모하마디(ディンモハマディ)	16	166	15	15	15	16	16	16	15	16	16	17	15	17	17	15	15	15.73	16	29	左
OH	6	카림바게리(バゲリ)	26	186	17	14	17	17	16	17	17	18	18	17	17	18	17	17	17	16.93	16	26	右
CF	9	알리무사비(ムサヴィ)	18	183	17	13	16	17	17	17	15	17	16	17	16	16	17	14	17	16.13	17	23	右
CF	10	알리다에이(ダエイ)	28	189	18	13	18	17	17	16	16	17	18	18	18	17	17	16	16	16.80	17	31	右
CB	4	모하메드카크푸르(ハクプール)	16	178	14	16	17	17	16	15	14	16	14	17	16	14	14	14	15	15.27	15	31	右
CB	20	메디파샤자데(パシャザデ)	18	187	15	17	17	16	17	16	14	17	14	17	16	15	15	13	16	15.67	14	26	右
SB	17	카리미(カリミ)	16	184	16	14	17	16	17	16	15	16	14	17	16	16	18	14	17	15.93	18	21	左
SB	21	메르다드미나반드(ミナヴァンド)	14	183	14	15	17	17	17	16	15	15	14	16	16	15	15	14	16	15.47	17	24	左
DH	15	하라리(ハラリ)	16	187	16	14	17	17	16	17	17	16	15	16	15	16	16	15	15	15.87	15	26	左
DH	22	페크리(フェクリ)	16	178	16	15	16	17	16	17	16	17	16	16	15	16	16	15	15	15.93	16	30	右
SH	14	모하메드나바지(ナヴァジ)	16	178	16	15	16	17	16	16	17	16	17	15	14	16	17	17	16	16.07	16	25	右
OH	7	마지디(マジディ)	18	180	16	14	16	17	17	16	16	17	17	17	16	16	17	16	17	16.33	17	23	右
CF	16	하셰미얀(ハシェミアン)	18	179	17	13	16	17	17	17	13	17	17	17	16	16	16	15	16	16.00	16	27	右
CF	11	고다다드아지지(アジジ)	24	169	17	13	16	17	18	17	17	16	17	18	17	18	18	17	18	16.93	18	29	右
GK	12	니마나키사(ナキサ)	10	188	13	16	17	15	17	16	12	16	13	16	13	13	13	13	16	14.60	16	25	右

사우디아라비아

포지션	등번호	선수명																						
GK	1	모하메드알다예아(アルデアイエ)	20	188	13	18	17	15	17	18	13	16	13	19	16	15	14	13	18	15.60	18	28	右
CB	3	알하리위(アルハラウイ)	16	175	14	17	17	16	16	16	14	16	14	17	16	15	15	14	16	15.53	15	29	右
CB	4	압둘라즈반알마우이(ズブロマウイ)	16	181	14	17	17	17	17	16	14	16	14	17	17	15	15	14	15	15.67	15	26	右
CB	15	살레알다우드(アルダウード)	16	184	15	16	17	16	16	15	15	16	15	16	16	15	16	15	16	15.67	15	25	右
SB	13	오마르알술라마니(アルスリマニ)	20	172	17	15	15	17	18	17	16	15	15	16	15	15	16	15	17	15.93	17	23	左
SB	2	알샤하니(アルシャハニ)	16	175	15	16	16	17	17	16	15	16	15	16	15	16	16	15	16	15.80	17	24	右
DH	12	알하르비(アルハルビ)	16	177	15	16	16	17	16	15	15	15	15	16	16	16	16	14	15	15.53	15	25	右
OH	14	칼리드알무왈리드(アルムワリド)	20	180	16	16	16	17	17	17	18	16	17	18	16	17	17	17	16	16.73	16	28	左
OH	7	알샤흐라니(アルシャハラニ)	18	182	16	14	16	17	17	17	16	17	16	17	16	16	17	16	16	16.27	17	26	右
CF	9	사미알자베르(アルジャバー)	20	175	17	13	16	17	18	17	15	16	17	18	17	16	18	15	17	16.47	18	27	右
CF	10	알리알와이란(アルオワイラン)	18	182	17	15	16	16	16	16	17	16	17	16	16	18	17	17	15	16.33	17	33	左
CB	5	사드마다니(マダニ)	16	178	14	17	17	17	16	15	14	16	14	18	17	15	15	14	16	15.67	14	30	右
SB	17	알도사리(A・アルドサリ)	18	180	16	14	17	17	17	16	15	16	16	16	16	16	16	16	15	15.93	17	23	右
SB	19	알자스비(アルジャスビ)	18	175	16	16	16	17	17	17	16	15	15	16	15	17	17	15	16	16.07	17	26	左
DH	16	알도사리(K・アルドサリ)	16	180	16	16	16	17	16	17	16	16	16	16	16	16	16	15	16	16.07	15	26	右
DH	20	알샤흘레(サーサレー)	16	183	15	16	17	16	16	16	16	16	15	16	17	16	17	16	15	16.00	16	33	左
DH	6	아민(アミン)	16	177	16	16	17	18	17	16	16	15	15	16	16	16	17	15	15	16.07	16	27	右
OH	18	알테미아트(アルテイミヤト)	20	182	16	15	16	17	17	17	17	16	16	17	16	17	16	16	16	16.33	16	24	右
CF	22	알오타이비(アルオタイビ)	16	177	17	13	16	17	17	17	15	16	17	17	16	17	17	14	16	16.13	18	25	右
CF	8	오바이드알도사리(O・アルドサリ)	16	172	16	13	16	17	18	16	15	17	16	18	16	16	16	15	16	16.07	17	24	右
CF	11	파하드알메하이리(アルメハレル)	20	170	17	13	15	17	17	17	16	16	17	17	17	17	17	16	17	16.40	17	29	右
GK	21	모하메드알사이다(アルサディア)	10	183	13	16	17	16	16	16	12	16	13	16	13	14	13	13	16	14.67	15	26	右

유로올스타

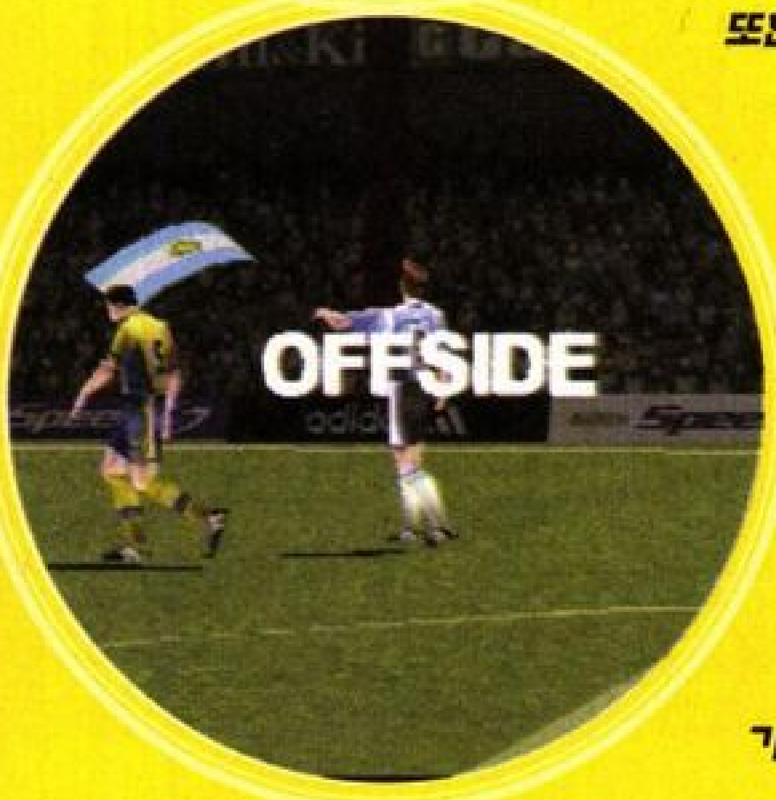
포지션	등번호	선수명																						
GK	1	반데사르(V・デルーサール)	26	197	14	19	18	14	16	16	15	16	15	17	14	15	14	14	18	15.67	16	29	右
CB	11	미하일로비치(ミハイロヴィッチ)	32	184	16	17	17	17	16	15	17	18	18	17	16	17	17	19	15	16.80	16	31	左
CB	4	이에로(イエロ)	32	187	16	18	18	17	16	16	17	18	17	17	17	17	16	16	17	16.87	15	32	右
CB	5	스탐(スタム)	32	191	15	19	18	17	16	16	15	16	15	18	17	16	15	13	17	16.20	14	28	右
DH	6	다비즈(ダヴィッツ)	36	169	16	16	17	19	18	18	17	19	17	19	17	17	17	15	17	17.27	17	27	左
SH	17	피구(フィーゴ)	24	180	17	14	17	17	17	17	18	17	17	17	16	18	19	17	17	17.00	18	27	右
SH	7	베컴(ベッカム)	40	183	18	15	16	17	17	16	19	17	18	16	15	18	18	19	15	16.93	17	25	右
OH	10	지단(ジダン)	40	185	18	14	18	17	17	16	19	18	17	16	16	18	19	18	16	17.13	17	28	右
CF	19	비어호프(ビアホフ)	36	191	18	13	18	16	17	16	16	18	17	18	19	17	16	15	17	16.73	18	32	右
CF	12	라울(ラウール)	40	180	18	13	17	17	17	17	17	17	18	16	16	18	18	17	18	16.93	17	23	左
CF	22	셰프첸코(シェフチェンコ)	40	183	19	13	17	17	19	18	17	18	18	17	17	17	17	16	17	17.13	19	23	右
CB	3	말디니(マルディーニ)	32	186	16	17	17	18	17	16	17	17	16	17	16	17	16	15	16	16.53	16	32	-
CB	8	데사이(デサイー)	30	185	15	18	18	17	17	16	16	16	15	18	17	16	15	14	16	16.27	14	31	右
SB	2	페트레스쿠(ペトレスク)	24	175	16	16	16	17	17	17	17	17	16	16	15	16	17	15	17	16.33	17	32	右
DH	15	과르디올라(グアルディオラ)	34	180	17	16	17	17	17	16	18	17	16	17	16	18	17	17	16	16.80	16	29	右
OH	14	루이코스타(ルイーコスタ)	36	180	18	14	17	17	17	16	19	18	17	16	17	18	18	18	17	17.13	17	28	右
OH	18	스토이코비치(ストイコヴィッチ)	26	176	17	14	16	16	17	15	19	16	17	15	17	19	18	18	16	16.67	17	35	右
OH	21	토티(トッティ)	32	180	17	13	17	17	17	17	17	18	17	17	17	18	18	16	17	16.87	17	23	右
WG	13	긱스(ギグス)	36	180	18	13	16	17	18	19	17	18	18	17	16	18	18	18	17	17.20	18	26	左
CF	9	아넬카(アネルカ)	30	184	18	12	17	18	17	18	16	17	18	18	17	17	16	15	18	16.80	18	21	右
CF	20	오웬(オーウェン)	44	175	17	12	16	17	19	18	16	17	18	17	17	18	18	15	17	16.80	19	20	右
GK	16	바르테즈(バルテズ)	26	183	13	18	18	14	16	17	14	17	14	18	14	14	13	13	18	15.40	17	29	左

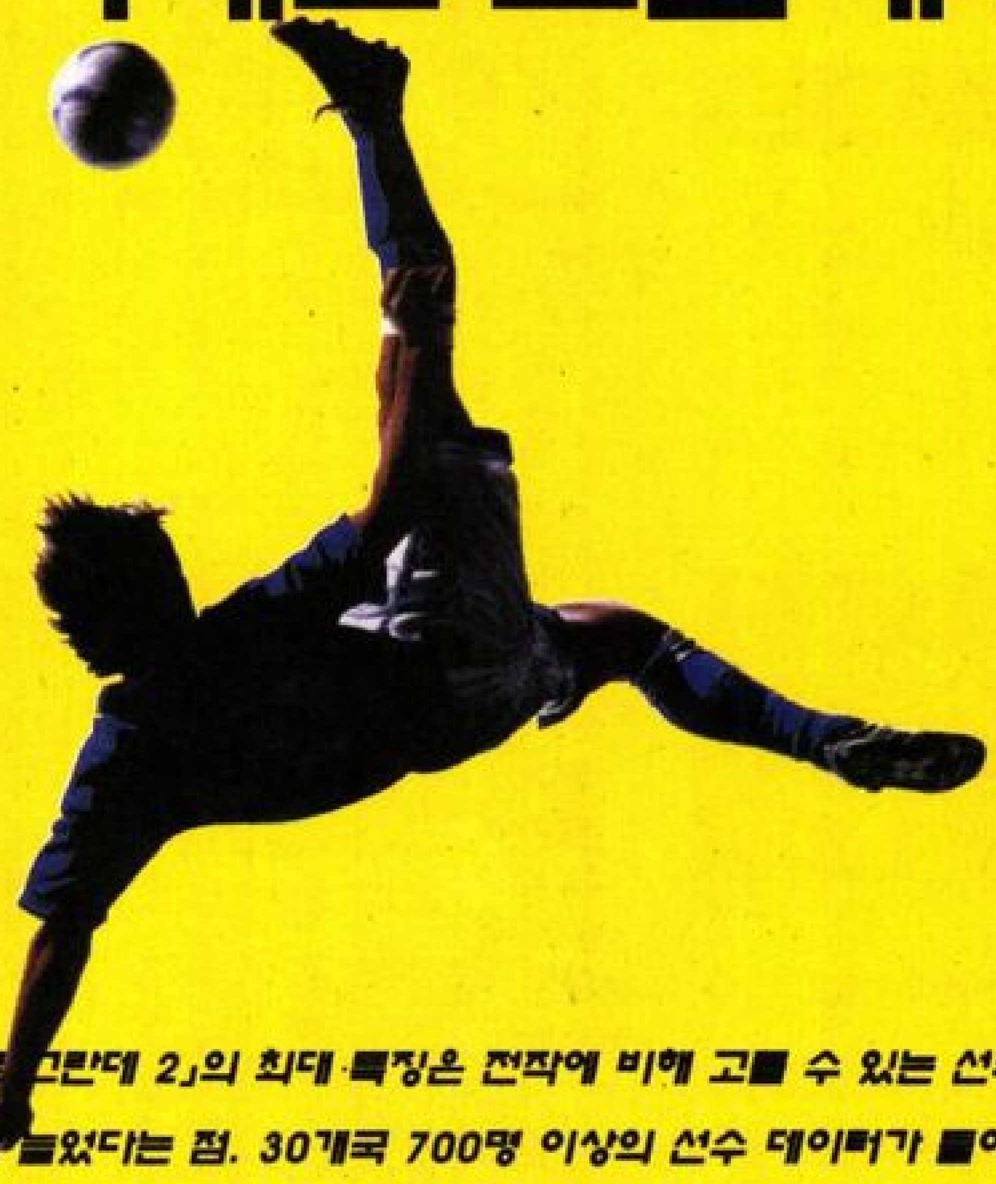
1인칭 주인공 시점의 축구 게임

리베로 그란데 2









「리베로 그란데 2」의 최대 특징은 전작에 비해 고를 수 있는 선수의 수가 대폭 늘었다는 점. 30개국 700명 이상의 선수 데이터가 들어 있으며, 당신은 이를 모두를 선택하여 플레이할 수 있다.

또한 전체적인 선수를 조작하는 다른 축구 게임과는 달리 한 선수만을 집중적으로 조작하기 때문에 감정 이입도가 높은 것이 특징. 패스와 드리블로 상대를 제치면서 오프사이드에 주의하고 공간을 확보하기 위해 뛰어다니고…. 마치 실제 축구 선수처럼 공을 갖고 있지 않을 때에도 어떻게 움직여야 하는지 가르쳐주는 게임이라고도 할 수 있다.

플레이, 또는 이 게임을 구입하기 전에 가장 주의할 점은 다른 축구 게임과는 분위기와 플레이 감각이 매우 틀리다는 점이다. 실황이나 위닝 시리즈처럼 선수 전체를 플레이어가 움직여 유기적으로 움직이는 게 아니라 한 명의 선수만 조작하기 때문에 쉽게 골을 넣거나 수비가 되지 않는다는 점을 염두에 둘 것.

공략 ⋯› 문학소년

PS

●장르 : 스포츠 ●제작사 : 남코

●발매일 : 6월 29일 ●발매가 : 5,800엔

모드별 설명



EXHIBITION(시범 경기)

가볍게 1시합을 즐기는 모드. 1인 플레이(P1 VS COM), 2인 협력 플레이(P1 P2 VS COM), 2인 대전 플레이(P1 VS P2)를 즐길 수 있다.



LIBEROGRANDE CUP

32개 대표팀에 의한 토너먼트 형식의 리베로 그란데 컵 모드.



INTERNATIONAL CUP

4개팀 8블럭의 예선전을 거친 16개팀이 참가하는 결승 토너먼트 방식의 모드.



예선은 풀리그 방식

WORLD LEAGUE

32개 대표팀에 의한 리그 형식의 월드 리그 모드.



PLAYER EDIT

플레이어만의 오리지널 선수를 작성하는 모드.







다양한 변화를 꾀할 수 있다.

REPLAY THEATER

메모리 카드에 저장된 리플레이 장면을 감상하는 모드.





리플레이 모드에서는 다양한 각도에서 골 장면을 감상할 수 있다

OPTIONS

게임의 설정을 변경하는 모드.



MEMORY CARD : 메모리 카드로 세이브와 로드를 실행한다.
SOUND : 사운드를 설정한다.
CONTROLLER1 SETUP : 1P용 컨트롤러를 설정한다.
CONTROLLER2 SETUP : 2P용 컨트롤러를 설정한다.
ADJUST SCREEN : 화면 표시 위치를 조정한다.
PLAYER NAME EDIT : 선수의 이름을 변경한다.
TEAM EDIT : 일본 대표, 일본 올림픽 대표의 멤버를 변경한다.
TROPHY ROOM : 각종 모드를 통해 얻은 트로피를 본다.
PLAYER RECORDS : 플레이어의 플레이 기록을 본다.

컨트롤러 사용법

필드 플레이어의 경우

패드 키	오펜스(볼이 플레이어에게 있을 때)	오펜스(볼이 동료에게 있을 때)	디펜스
△	롱킥	나에게 패스를!	-
□	볼 키핑 / 전방을 향함	나에게 패스를!	차지 지시
○	슛 / 센터링	슛 지시	슬라이딩
×	서치 패스	나에게 패스를!	볼 커트
R1	대시	대시	대시
L1	작전 변경	작전 변경	작전 변경
R2	오른쪽 보기	오른쪽 보기	오른쪽 보기
L2	왼쪽 보기	왼쪽 보기	왼쪽 보기

골키퍼의 경우

패드 키	오펜스(볼이 플레이어에게 있을 때)	오펜스(볼이 동료에게 있을 때)	디펜스
△	-	나에게 패스를!	-
□	볼 놓기	나에게 패스를!	차지 지시
○	펀트 킥(펀트 킥에 대한 설명 요망)	슛 지시	점프
×	드로우(공 던지기)	나에게 패스를!	점프

…이하는 필드 플레이어와 동일함.

MATCH SETTING

LEVEL(P1 TEAM) : EASY / NORMAL / HARD / VERY HARD
플레이어 팀의 레벨을 설정한다.

LEVEL(COM TEAM) : EASY / NORMAL / HARD / VERY HARD
상대팀의 레벨을 설정한다.

HARF : 3 / 5 / 10 / 15 / 30 / 45(분)
시합 시간을 설정한다.

CARD : ON / OFF
카드의 유무를 설정한다. CARD ON으로 설정하면 위험한 플레이에 대해서 옐로우나 레드 카드를 받을 수 있다. 플레이어가 퇴장당하는 경우도 있다. CARD OFF로 설정하면 파울이 발생해도 카드가 나오지 않는다.

TEAMMATE CONTROL P1 : AUTO / SEMI AUTO
동료에게의 지시 여부를 설정한다. 세미 오토로 설정하면 동료는 독자적인 판단으로 슛과 차지를 감행하지만 플레이어가 지시할 수도 있다. 오토의 경우는 플레이어의 지시를 받지 않는다.



시합전 TEAM SETTING 메뉴

KICK OFF : 시합을 개시한다.
CHANGE MEMBER : 대기 선수와 교대하거나 포지션을 변경한다.
FORMATION : 포메이션을 변경한다.
STRATEGY : 팀의 전술 설정을 변경한다. 설정된 전술은 게임중에 사용할 수 있다.
SET PLAY : 세트 플레이시의 킥커를 변경한다.
CAPTAIN : 주장을 변경한다.



공격시 유효한 방법

1. 드리블로 중앙 돌파

상대 골대 앞에서 볼을 갖고 움직이는 간단한 방법은 바로 드리블. 센터라인 부근에서는 수비수를 유인하며 드리블로 움직이자. 이 드리블을 성공시키는 방법은 골문 앞까지 일직선으로 움직이는 것이 아니라, 상대 수비수가 없는 쪽으로 움직이면서 좌우 횡축으로 이동할 것. 골 앞에서는 이런 움직임을 통해서 슈팅 코스를 만드는 것이 가장 이상적이다.



드리블을 통한 중앙 돌파 장면

2. 패스로 골키퍼를 유인

그냥 슛을 하면 상대 골키퍼는 쉽게 볼을 잡게 된다. 드리블로 골키퍼를 속이는 것은 매우 어렵기 때문에 확실하게 득점을 올리고 싶다면 패스를 사용하여 상대 골키퍼를 속이는 것이 필요하다. 자신이 패스를 했을 경우, 상대 수비수와 골키퍼를 가까이 끌어들인 다음 반대편 사이드로 아군 선수에게 패스를 하자. 또한 자신이 패스를 받는 경우는 오프 사이드를 방지하기 위해서 패스 지시를 내린 다음 골문 앞으로 이동할 것.



골키퍼를 유인한 다음 패스하면 이런 결과를 얻을 수 있다

3. 아군에게 지시를 내리자

기본적인 조작법은 전작과 거의 동일하지만 플레이 중에는 상황에 따라서 리얼타임으로 버튼의 쓰임새가 변한다. 또 시합중에는 자신의 조작뿐만 아니라 아군 선수에게 '패스해 줘' 등의 지시를 내릴 수도 있다. 시합을 유리하게 이끌기 위해서도 적극적인 지시를 내릴 것. 또한 골키퍼는 다른 포지션과 조작 방법이 틀리므로 주의하자. 조작 연습은 시합전 세팅화면에서 PRACTICE를 선택하여 실행할 수 있다.


상대 선수에게 압박을 가하라!

경기중 포즈(PAUSE)메뉴

CANCEL : 포즈를 캔슬하고 시합을 재개한다.
TEAM SETTING : 선수 교대, 전술 변경 등을 예약한다. 다음의 아웃 플레이에서 변경점이 실행된다.
REPLAY : 직전까지 있었던 플레이를 보여준다.
CAMERA : 카메라 타입(NORMAL / NEAR)을 설정한다. 노멀 타입은 기본 카메라 타입이며 니어 타입은 선수를 보다 확대해서 보여준다.
PLAYER CONTROL : 플레이어의 컨트롤러 타입을 설정한다.
SCREEN : 표시물의 ON / OFF를 설정한다.
SOUND : 사운드를 설정한다.
QUIT : 시합을 중단하고 메인 메뉴로 돌아간다.



PlayStation

포지션별 활용 방안

「리베로 그란데 2」는 각 포지션의 역할을 확실히 이해하지 않으면 승리할 수 없다. 다음에 나오는 포지션별 임무 및 활용 방안을 통해서 그것을 이해하길 바란다. 그리고 수비수라 하더라도 수비만 할 것이 아니라 때때로 공격에 참가하여 보다 공격적인 모습을 보이면 높은 평가점을 얻을 수 있다.

FW

공격수의 임무

공격수를 사용할 때 가장 중요한 것은 위험을 두려워하지 않고 계속 공격을 가하는 것이다. 비록 가능성이 낮더라도 상대의 수비를 위협하는 패스를 사용하거나 드리블로 수비수를 따돌리면 그만큼 점수를 얻을 수 있는 확률이 오르게 된다. 이것은 실제 축구에서도 적용되는 암묵적인 법칙이다. "슛을 하지 않으면 골은 얻지 못한다"라는 대사는 항상 잊지 말 것.

공격수 활용 방안

1. 마지막은 돌파를 생각할 것

상대의 마지막 방어 라인을 돌파하기 위해서는 강인한 드리블로 승부해야 한다(즉, 개인기가 필요하다는 말). 바로 패스를 하거나 센터링으로 공을 아군 선수에게 넘기는 방법도 있지만 수비수 한 사람이나 두 사람을 자신에게 접근시킨 다음 아군의 볼을 상대방 골대에 접근시키는 것이 보다 중요하다.

2. 공격수도 수비수

공격이 끝나서 볼이 상대편으로 넘어가면 곧 수비가 시작된다. 현대 축구에서는 수비수만 수비를 하는 것이 아니다. 공격수는 수비할 때에는 최전방에서부터 상대를 압박하여 미스를 유도하게 만드는 것도 매우 중요한 임무이다.

3. 공격수의 밥줄, 슛

어떤 형태로든 공격의 마지막은 슛으로 마무리되어야 한다. 물론 골을 넣는 것이 가장 좋지만, 중도에 볼을 빼앗기는 것보다는 상대 골키퍼가 볼을 잡는 것이 수비하는 데 보다 안정적이기 때문이다.



드리블로 한두 사람은 제낄 수 있는 능력이 있어야 한다



공격에 매진하다 보면 오프 사이드에 걸리는 일이 많다

DF

수비수의 임무

수비수의 역할은 상대 공격수의 움직임을 봉쇄하고 볼을 빼앗는 것이다. 빼앗은 다음에는 공격을 위한 준비를 해야 하는데, 간혹 볼을 돌리다가 상대 공격수에게 빼앗기는 경우가 있으며 이건 바로 골로 연결된다. 수비수로 플레이를 할 때에는 항상 '안전하게'라는 마음 가짐을 갖고 있어야 한다.

그러나 게임의 특성상 플레이어가 볼을 갖게 되면 앞으로 튀어 나가게 되어 있다. 50m 드리블 후의 골맛은 분명 매우 달콤할 테지만 평가 점수에는 크게 반영되지 않음을 명심할 것.

수비수 활용 방안

1. 철저하게 마크할 것

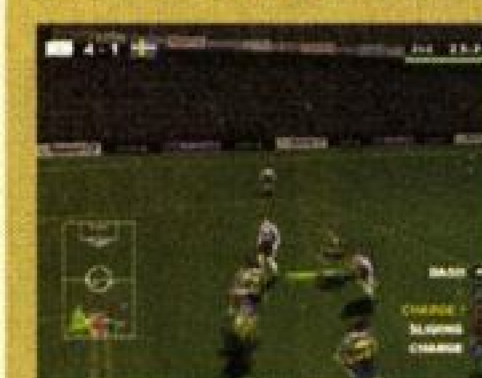
상대방 포워드를 자유롭게 놔두면 그만큼 슛을 허용하는 것이 된다. 그러므로 상대의 주공격수를 파악한 다음 확실하게 마크하여 움직임을 봉쇄하자.

2. 주저하지 마라

페널티 에어리어 부근까지 상대가 공격해 들어왔다면 망설이지 말고 슬라이딩으로 저지할 것. 백 태클을 해도 카드를 잘 꺼내지 않기 때문에(어디까지나 게임상) 필살 태클로 실점의 위기에서 벗어나자.



필살 태클!


공격수는 철저하게 마크



MF

미드필더의 임무

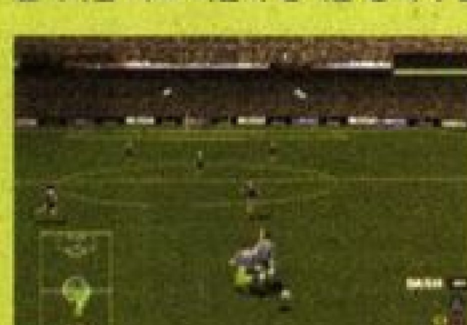
일본 축구가 비약적으로 발전하게 된 이유에는 미드필더의 효과적인 쓰임새에 있다. 물론 많은 투자도 뒤따랐지만 나카타라는 걸출한 미드필더의 출현이래 일본 축구는 세계 대회에서 두각을 나타내고 있다(이글을 쓰고 있는 지금 시드니 올림픽에서 한국은 8강 진출 좌절, 일본은 8강 진출을 이루었다). 일본의 강하지 않은 포워드진도 한 명의 걸출한 미드필더가 도와준다면 어느 정도의 성적을 낼 수 있고, 그만큼 축구에서도 미드필더의 위치가 매우 중요하다는 말이다.

미드필더는 포워드에게 결정적인 기회가 나올 수 있도록 패스를 공급하는 것이 주 임무이다. 어떻게 상대 디펜스를 속이며 패스를 하는가에 따라서 포워드의 슛 성공률이 변화한다. 순간적인 판단과 정확한 패스가 요구되는 포지션이다.

미드필더 활용 방안

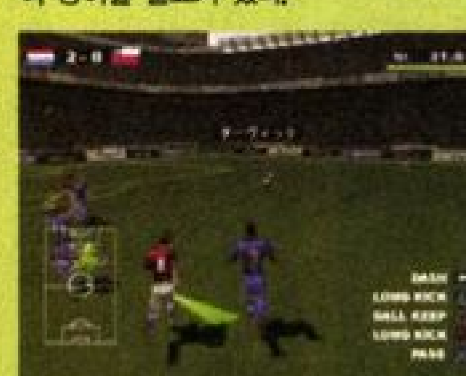
1. 가교 역할

수비에게서 공을 패스받아서 오펜스에게 공을 넘겨 기회를 만드는 것이 미드필더이다. 즉 수비수와 공격수의 가교 역할을 하며 팀의 밸런스를 유지하는데 있어 매우 중요한 포지션이다. 우리 나라 축구는 이 미드필더가 약하기 때문에 수비수에서 바로 공격수로 넘어가는 패스가 많으며(일명 뻥축구), 이때 공격이 실패하면 바로 카운터 공격을 당해서 실점을 당하는 경우가 많다.


공격수에게 공을 넘겨주는 것이 미드필더의 임무

2. 때로는 수비

상대가 공격할 경우 수비수로만 방어하기엔 어려울 경우가 있다. 수비수의 부담을 덜어주기 위해서는 수비에 가담하여 방어할 필요가 있다.


미드필드에서부터 적극적으로 방어하자

3. 공격도 필요

아군 진영에서 상대 진영으로 넘어갈 때에는 중앙으로 공을 넘기면 상대 선수들은 가운데로 모여들며 필연적으로 양 사이드에 공간이 생긴다. 미드필더는 이 공간으로 뛰어들어서 패스를 받은 다음 센터링을 위해 돌파할 것. 이때 컨트롤러로 패스 신호를 보내는 것이 중요하다.


양 사이드에 공간이 생기면 적극적으로 돌파해 들어갈 것

4. 실수는 상대의 기쁨

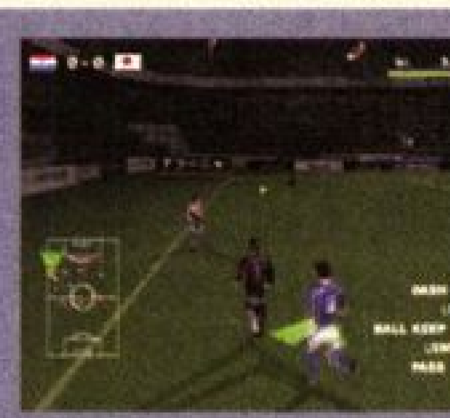
상대 진영으로 서서히 볼을 몰고 나갈 때 어이없이 미스를 범해서 상대에게 볼을 빼앗기면 바로 상대에게 기회가 생긴다. 가급적 빼앗기기 쉬운 드리블보다는 안전한 패스를 통해서 공격의 실마리를 풀어 나가야 한다.

GK

골키퍼 활용 방안

골키퍼를 수문장이라고 한다. 즉, 최후의 방어선으로 이 벽이 뚫리면 바로 실점으로 이어지는 것이다. 골키퍼는 다른 수비수에 비해 전세를 파악할 수 있는 여유가 있으므로, 골키퍼로 플레이한다면 수비수에게 지시를 내려 공격의 맥을 끊게 만들어야 한다. 그리고 상대 공격수가 슛을 한다고 판단되면 적극적으로 앞으로 나가서 각도를 줄일 것. 골키퍼는 골문을 지키는 것이 임무이므로 활용 방안이라고 할 것이 없다. 엽기적인 플레이를 한번 하고 싶다면… 100m 드리블에 이은 슛을 날려볼 것.


가장 따분한 포지션


때로는 뛰어나가자

어떤 선수로 플레이할 것인가

처음 서문에서도 밝혔듯이 이 게임에는 700명이 넘는 선수의 데이터가 들어 있다. 처음 플레이하는 사람이나 실력이 달리는 게이머라면 높은 능력의 선수를 사용하는 것은 당연지사. 여기에서는 각 국가에서 쓸만한 선수를 소개하겠다.

이탈리아

R. 바조



올해 열린 '유로 2000'에서 준우승을 거두었던 이탈리아. 견고한 수비가 일품인 이탈리아는 그만큼 스피드가 떨어지지만 개개인의 능력이 뛰어나 전술 활용에 유용한 선수가 많다. R. 바조는 패스 능력이 뛰어나고 개인기 및 밸런스가 우수한 선수. 스태미너가 매우 약하기 때문에 오래 뛸 수 없어서 교체 선수 명단에서 그를 찾아야 한다는 단점이 있다.

브라질

R. 카를로스



현재 2002년 월드컵 예선전에서 곤혹을 치르고 있지만, 가히 세계 최강이라고 불리는 팀이 바로 브라질이다. 수비수이면서도 대단한 슈팅 능력을 보유하고 있는 선수가 바로 카를로스이다. 공수 양면에 걸쳐 대단한 활약을 보이고 싶다면 이 선수를 추천한다.

포르투갈

피고



강호국이라는 이미지와는 달리 월드컵과는 인연이 없어 달랑 2번 출전한 포르투갈. 하지만 현재는 강력한 팀으로 변모하고 있으며 그 선두에 서 있는 선수는 단연 피고이다. 환상적인 개인기와 현란한 드리블, 날카로운 패싱력과 예술적인 프리킥, 천부적 득점감각이 돋보이는
포르투갈 최고의 스타 플레이어라 할 수 있다.

프랑스

지단



프랑스 월드컵에서 우승한 전력이 있으며, 올해 열린 유로 2000에서도 우승컵을 따낸 유럽 최고의 팀. 각 포지션에도 매우 우수한 선수가 널려있는 팀이기도 하다. 그 중에서도 가장 돋보이는 선수는 바로 지단. 패스, 볼 킵 능력은 최고 클래스이며, 밸런스가 뛰어나다.

아르헨티나

바티스투타



브라질과 더불어 남미 최강의 축구국인 아르헨티나. 선수 개개인의 능력도 높다. 그 중에서도 바티스투타는 세계 최강의 스트라이커. 탄력이 뛰어난 슛은 매우 훌륭하다.

카메룬

음보마



스태미너에 문제가 있지만 정확한 슛과 공중전에 강한 그의 능력은 여전히 건재하다. 총체적인 밸런스가 매우 좋은 선수.

칠레

살라스



키는 작지만 공중전에도 능한 선수. 사모라노와의 호흡을 통해서 약점을 보완한다. 세계에서도 알아주는 스트라이커.

잉글랜드

베컴



프랑스의 지단에 비해 손색이 없는 패스 능력이 일품. 전선으로 세밀한 패스를 공급하는 최고의 게임 메이커.

필자 주

영국은 한개의 나라지만 축구에서는 잉글랜드, 스코틀랜드, 웨일즈, 북 아일랜드로 각각 나뉘어 출전하게 된다. 영국의 국가 대표팀이 4개의 이름으로 출전하는 것은 국가 대표가 아니라 '축구협회'의 대표이기 때문에 가능하다. 즉, 종주국의 어드밴티지를 적용한 것으로, 축구 중계를 볼 때 아나운서가 잉글랜드를 영국이라고 호칭하는 경우가 있는데, 그것은 잘못된 해설이다.

PlayStation

네덜란드

스탐

장신이면서도 종합적인 능력이 뛰어난 선수. 만약 수비수로 플레이를 하고 싶다면 스탐을 사용해 보자.



파라과이

칠라베르트

팀 전체를 지휘하는 리더쉽과 뛰어난 판단력, 제공장악력이 돋보이는 선수. 기회만 되면 프리킥과 패널티킥으로 직접 골을 기록하기도 하는 선수로 골 넣는 골키퍼로도 널리 알려져 있다.



숨겨진 팀

전 대회에서 트로피(우승 트로피 3개, MVP 3개)를 싹슬이하면 'LEGEND'라는 팀이 출현한다. 난이도와 시간설정은 상관없으며 이름도 변경할 수 있다.

MVP를 얻는 법

매 시합에서 활약하여 맨 오브 더 매치(MAN OF THE MATCH)에 선출되는 것이 가장 확실한 방법이다. 맨 오브 더 매치에 뽑히기 위해서는 평가점이 높아야 하며, 득점을 올리면 확실하다(FW, MF, DF 모두).



시합 후 높은 평가를 받아야 MVP를 얻을 수 있다



얼마나 열심히 뛰었나

LEGEND TEAM

공격력 : 90 수비력 : 90 TOTAL : 90

포지션	등번	이름	스피드	어빌리티	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	디펜스	스태미너
GK	1	조크	7	8	5	5	8	5	7	5	7	5	8	5	5
DF	6	바에지	6	6	7	6	7	3	7	7	6	3	6	9	7
	5	베켄바우어	7	7	8	7	7	7	6	7	8	6	8	9	8
	2	포프츠	7	6	9	5	7	4	7	8	5	4	6	10	8
MF	18	지트	8	9	7	10	7	9	5	4	10	10	10	5	7
	15	펠턴	8	7	10	8	8	7	7	6	8	7	9	8	10
	10	마라도나	9	10	10	10	8	10	7	6	10	10	10	4	9
	9	프라지니	8	8	9	10	8	9	6	6	10	9	10	4	8
FW	11	팬바스텐	9	9	10	8	8	10	9	9	7	6	9	3	8
	20	크라이츠	9	10	10	10	8	10	9	7	8	7	10	5	9
	19	펠레	10	10	10	9	8	10	9	9	7	9	10	3	9

후보 선수 명단

포지션	등번	이름	스피드	어빌리티	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	디펜스	스태미너
GK	12	슈라하	8	9	5	5	8	5	8	5	7	5	8	5	5
DF	22	아킨	7	9	5	5	7	5	6	5	6	5	9	5	5
	4	쿠안	5	5	8	5	10	8	7	8	5	7	6	8	8
	3	오스탈	6	6	8	7	8	6	7	7	7	7	7	9	7
MF	14	부메에	7	7	7	5	9	7	7	8	6	7	6	8	8
	16	브라이호너	7	7	9	7	8	6	5	4	8	5	7	7	10
	8	조크라케스	7	6	9	7	8	8	6	5	7	6	10	7	9
	17	시소	5	6	7	9	6	7	4	4	9	9	8	4	8
FW	13	뮤타	8	6	9	6	7	10	7	7	5	4	9	3	8
	7	벡트	9	9	10	8	7	9	7	7	6	6	8	4	9
	21	리에카	6	6	7	6	7	10	6	8	6	4	7	3	7

팀별 데이터

스코틀랜드

포지션	등번	이름	스피드	애질리티	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	디펜스	스태미너
GK	1	설리번	6	6	4	4	6	4	7	4	6	4	8	4	4
DF	4	D. 웰러	7	6	7	7	4	4	6	7	6	3	6	7	7
	5	C. 헨들리	3	6	7	7	4	4	8	9	7	2	7	8	8
	2	데이미	7	7	8	4	8	3	6	4	7	3	4	7	8
MF	7	맥 나마라	8	4	6	4	4	4	4	3	4	3	4	4	7
	8	C. 바리	7	4	8	4	6	6	4	4	7	4	4	7	7
	6	B. 페거튼	6	8	7	8	4	3	4	4	8	7	8	7	7
	11	카메론	7	8	3	8	4	7	4	3	9	8	8	3	4
	3	데이비슨	7	6	4	7	6	3	7	7	7	6	6	7	6
FW	10	해티슨	7	7	4	7	7	9	7	8	7	4	7	4	7
		9	가라하	7	4	7	3	7	4	7	8	3	4	4	7

노르웨이

포지션	등번	이름	스피드	애질리티	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	디펜스	스태미너
GK	1	오넨	7	5	4	4	6	4	6	4	5	4	5	4	4
DF	4	베르그	7	6	6	6	5	5	6	7	6	4	7	6	7
	3	호큰	7	6	7	4	5	3	7	7	6	5	6	7	7
	2	용텐	7	6	7	7	7	6	7	8	7	6	7	7	8
	5	헥센	8	7	6	5	5	4	4	6	6	5	4	5	8
MF	8	카류	7	6	7	7	7	7	7	7	7	3	8	4	5
	7	믹랜드	6	7	7	7	7	6	6	7	7	5	6	7	8
	13	레오날센	7	6	7	7	4	7	6	4	7	7	6	5	7
	10	헤달	5	6	8	4	6	7	7	7	7	6	7	7	7
	6	이벨센	5	6	7	7	6	7	7	8	7	6	6	4	7
FW	9	T. A. 프로	7	6	7	7	7	9	6	8	6	3	8	4	6

덴마크

포지션	등번	이름	스피드	애질리티	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	디펜스	스태미너
GK	1	슈마이켈	8	9	4	6	9	4	7	4	9	4	9	4	4
DF	2	트비아벤	6	6	6	6	5	6	7	7	6	4	6	7	7
	4	헤그	5	4	6	5	5	5	5	6	7	4	5	7	5
	3	그라베센	6	6	6	6	7	5	5	5	7	4	7	7	7
	14	센베르그	7	5	4	5	5	5	6	7	5	5	4	7	8
MF	10	올게센	6	6	7	7	6	6	6	6	7	7	6	3	6
	6	헬베그	6	6	6	6	5	5	5	6	7	6	5	7	7
	7	닐센	5	6	5	5	6	6	7	7	5	3	4	8	8
	8	그론키알	8	6	5	7	6	6	5	6	7	6	7	5	4
FW	11	샌드	6	6	5	5	7	8	7	7	6	3	6	4	8
	9	토머슨	6	6	6	6	6	7	6	5	7	7	6	6	6

러시아

포지션	등번	이름	스피드	애질리티	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	디펜스	스태미너
GK	1	필리모노프	7	6	4	4	7	4	8	4	7	4	8	4	4
DF	2	크레스토프	7	8	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6
	7	오노프코	6	5	6	6	8	7	6	8	6	5	7	7	6
	3	니키포노프	7	6	6	6	8	8	7	8	6	5	7	7	6
	14	티노프	6	6	8	8	7	6	5	3	7	7	8	6	6
MF	8	칼핀	7	6	7	8	8	7	6	6	8	6	7	6	6
	9	티토프	7	6	7	7	6	6	6	6	6	6	7	7	6
	6	모스토보이	6	6	9	9	6	7	6	5	9	8	8	3	6
	19	알레니체프	6	8	8	8	6	6	5	3	7	6	7	5	6
	10	티호노프	6	6	6	6	6	6	6	7	6	6	6	6	6
FW	11	베스체니프	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6

잉글랜드

포지션	등번	이름	스피드	애질리티	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	디펜스	스태미너
GK	1	시맨	7	7	4	4	7	4	5	4	6	4	7	4	4
DF	2	네빌	7	8	7	7	6	6	6	6	7	4	7	7	7
	5	캠벨	6	8	10	6	8	4	9	10	6	2	6	9	9
	14	아담스	4	6	8	6	7	6	9	9	7	2	8	8	9
	16	루트	7	8	7	7	7	4	6	4	8	6	6	6	7
MF	7	베컴	7	8	8	8	9	8	7	7	9	10	8	7	8
	19	밤비	7	7	8	6	7	4	7	6	4	4	6	9	9
	8	스콜스	8	8	8	7	7	9	8	7	8	6	8	6	9
	20	앤더슨	8	6	4	6	7	7	8	7	7	8	7	7	7
FW	9	시어러	7	6	6	7	7	9	8	9	6	4	6	2	8
	10	오웬	10	10	4	8	6	8	6	4	7	7	4	4	6

스웨덴

포지션	등번	이름	스피드	애질리티	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	디펜스	스태미너
GK	1	헤드맨	7	7	4	4	7	4	8	4	7	4	8	4	4
DF	5	샌드그렌	5	5	5	5	6	4	6	7	5	5	5	8	7
	3	P. 안델손	6	6	6	6	6	4	6	6	6	5	5	8	7
	4	비욜크룬드	7	7	6	6	7	5	7	7	6	5	6	9	7
	2	닐슨	6	6	6	6	6	5	6	5	6	6	6	7	7
MF	6	융베리	7	7	7	6	6	8	6	5	6	7	6	7	8
	8	D. 안델손	7	7	7	6	6	7	6	6	7	6	7	7	7
	7	밀드	5	5	5	6	6	6	6	7	6	5	5	8	6
	9	A. 안델손	7	7	7	6	5	7	5	4	7	6	6	7	8
FW.	10	라슨	7	7	5	6	5	7	5	5	5	5	5	6	8
	11	페델슨	8	8	7	6	6	7	6	5	5	5	6	6	8

루마니아

포지션	등번	이름	스피드	애질리티	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	디펜스	스태미너
GK	1	스테레어	7	7	4	4	7	4	7	4	5	4	6	4	4
DF	4	필페스크	7	7	6	5	7	4	7	7	6	3	5	6	6
	6	호페스크	6	6	7	7	6	4	7	7	8	4	7	8	6
	3	초보타리우	6	6	8	4	4	4	8	8	4	3	7	8	8
MF	2	페트레스크	6	7	5	7	6	6	6	5	8	6	6	6	6
	7	사발	6	7	5	7	5	5	5	5	7	6	7	5	7
	5	갈카	8	7	8	7	6	6	6	6	6	5	7	6	8
	10	하지	5	7	5	8	7	8	4	5	9	8	8	4	5
	8	D. 문테아누	6	6	4	6	6	6	5	5	8	7	5	6	6
FW	9	몰드반	6	7	7	6	7	8	7	7	6	6	7	4	7
	11	A. 이리에	9	8	6	7	6	8	6	6	7	7	7	3	8

일본

포지션	등번	이름	스피드	애질리티	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	디펜스	스태미너
GK	18	나라자키	7	7	4	4	7	4	7	4	5	4	7	4	4
DF	4	모리오카	6	6	7	7	6	5	6	6	7	6	7	7	7
	3	마츠다	7	5	5	5	7	5	7	7	5	4	5	7	7
	6	코베	7	6	6	6	7	6	7	6	6	6	5	7	7
MF	24	모치즈키	6	6	7	7	6	5	6	5	7	6	7	6	6
	8	이토	7	7	7	7	7	6	7	5	7	5	7	6	7
	7	나카타	6	7	8	7	6	8	6	5	8	6	8	7	9
	21	이나모토	7	7	6	6	6	6	6	6	6	4	6	7	7
	10	나나미	5	6	7	7	5	5	4	3	7	7	7	4	5
FW	19	야나기자와	6	6	5	6	6	7	6	6	7	5	6	5	6
	9	나카야마	7	6	4	4	7	7	7	7	4	4	6	7	7

PlayStation

미국

포지션	등번	이름	스피드	체력	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	대쉬	스태미너
GK	18	케라	6	8	4	4	6	4	4	4	8	4	8	4	4
DF	4	프레이서	4	7	6	6	6	2	8	9	3	6	4	7	8
	23	포프	6	8	7	8	8	4	7	7	3	6	7	9	6
	12	아구츠	3	7	8	8	8	5	4	3	6	6	8	8	4
MF	13	존스	8	8	6	3	6	6	4	2	2	7	4	4	4
	6	키로프스키	8	7	4	8	6	4	6	6	6	7	8	6	4
	10	레이나	4	6	6	8	7	6	4	3	8	7	8	8	4
	14	아마스	7	7	7	7	8	6	4	3	8	7	6	4	4
	7	루이스	8	7	4	8	7	6	6	3	6	7	7	6	6
FW	9	무라	6	8	4	6	6	6	4	3	3	3	4	2	6
	20	마크브라이드	3	4	8	4	4	6	8	8	3	3	6	3	6

나이지리아

포지션	등번	이름	스피드	체력	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	대쉬	스태미너
GK	1	쇼룬무	8	8	4	4	8	4	8	4	7	4	7	4	4
DF	2	바바야로	7	7	7	7	6	6	7	7	7	5	7	7	7
	6	웨스트	7	7	6	6	7	7	7	7	6	4	6	7	7
	5	이에네미	6	6	7	7	5	5	7	7	6	5	7	7	7
	8	오크파라	7	7	7	7	6	6	7	7	7	6	7	7	7
MF	7	피니디	8	7	6	7	7	7	6	6	8	5	7	5	7
	10	오코차	7	7	8	8	7	7	6	5	8	7	8	4	6
	3	올마	7	7	7	7	8	8	7	7	7	5	7	7	7
	9	바방지다	8	9	7	7	6	6	6	3	7	6	6	5	6
FW	4	카누	7	8	8	8	6	7	6	7	7	7	8	5	6
	11	아가호와	7	7	7	7	7	7	6	6	7	7	7	6	6

프랑스

포지션	등번	이름	스피드	체력	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	대쉬	스태미너
GK	16	발데스	8	7	4	5	8	4	9	4	8	4	9	4	4
DF	15	튜람	8	8	7	7	9	9	8	9	7	3	7	9	9
	5	브랑	5	4	6	7	8	7	6	9	7	5	7	7	5
	8	데사이	9	8	7	6	8	8	8	9	7	4	7	9	8
	3	리자라스	7	9	8	8	6	5	4	3	7	6	8	6	6
MF	4	피에이타	7	6	7	7	6	6	6	8	7	5	7	9	7
	10	지단	8	7	9	9	8	9	7	7	10	8	10	8	8
	7	드샹	6	7	8	8	4	4	4	2	8	4	6	7	7
	17	쁘띠	7	7	8	8	8	8	5	6	9	8	8	7	7
FW	9	아넬카	8	6	6	6	7	7	7	7	6	4	6	5	6
	6	졸카에프	6	7	9	8	7	7	5	4	9	8	8	4	4

네델란드

포지션	등번	이름	스피드	체력	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	대쉬	스태미너
GK	1	반데사르	8	6	4	7	7	4	4	4	9	4	8	4	4
DF	2	라이치하	8	8	7	6	5	4	8	7	6	5	5	9	7
	3	스탐	9	6	6	8	9	8	7	10	8	5	8	10	8
	4	F.데부르	5	7	9	9	8	8	5	5	9	9	9	7	6
	5	V.브롱홀스트	7	7	9	8	6	6	5	4	8	7	7	7	6
MF	7	R.데부르	5	7	9	9	7	6	5	5	7	8	9	5	5
	8	다비츠	9	9	7	8	7	8	7	5	7	4	8	9	10
	10	베르캄프	7	7	10	10	7	7	6	7	9	7	8	4	5
	6	고크	8	8	8	8	6	8	6	7	9	7	7	7	7
	11	오베르마스	8	10	10	9	7	6	5	3	8	7	8	6	7
FW	9	크라이하트	7	8	8	9	6	7	7	8	8	4	9	4	7

멕시코

포지션	등번	이름	스피드	체력	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	대쉬	스태미너
GK	1	캄포스	9	9	4	4	6	4	9	4	9	4	7	4	4
DF	3	테라하스	6	6	6	5	6	6	5	4	6	6	6	6	6
	4	말케스	7	7	7	6	7	6	6	7	7	5	6	7	7
	2	스아레스	7	6	6	6	6	6	6	7	7	6	6	7	6
	7	라미레스	7	8	6	8	8	8	5	4	6	8	7	6	6
MF	8	아후베	7	8	8	7	6	6	5	4	6	6	6	6	6
	13	팔드	6	6	6	6	5	5	5	6	6	6	6	6	6
	5	트라다	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
	10	브랑코	7	7	5	6	7	6	6	5	6	5	6	6	6
FW	15	에르난데스	9	8	5	6	6	8	7	6	5	5	6	5	6
	17	팔렌시아	7	6	6	6	6	7	6	6	6	5	6	5	5

아일랜드

포지션	등번	이름	스피드	체력	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	대쉬	스태미너
GK	1	A.케리	7	5	4	4	6	4	6	4	4	4	5	4	4
DF	2	G.케리	7	7	6	5	5	6	7	6	6	5	6	7	7
	5	브린	7	6	7	7	5	4	6	7	4	3	6	6	7
	3	할테	7	6	7	5	6	4	6	7	5	3	7	7	7
	4	어윈	5	6	7	5	7	4	7	6	7	5	6	7	6
MF	7	케네디	7	7	6	6	5	4	4	6	7	5	7	3	6
	6	RY.킨	5	6	7	5	7	7	7	6	7	6	7	7	8
	8	마카티아	7	6	7	6	5	4	5	4	6	5	5	7	6
	14	스토튼	4	4	7	4	5	3	4	5	3	3	5	4	6
FW	10	RB.킨	7	8	7	7	5	7	4	4	7	6	6	5	6
	9	쿠인	4	5	7	5	5	4	6	7	4	3	4	5	4

벨기에

포지션	등번	이름	스피드	체력	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	대쉬	스태미너
GK	1	P.드 빌데	6	6	4	4	6	4	6	4	5	4	7	4	4
DF	2	지에모	5	6	6	6	5	4	5	6	4	4	5	6	6
	3	비커스	5	5	6	3	5	4	6	6	5	3	4	6	6
	4	스테렌스	4	5	7	6	5	6	6	7	6	5	6	7	7
	5	레오날	6	5	7	6	7	5	6	7	6	4	7	7	7
MF	9	판게렌	5	6	5	5	6	7	6	6	6	3	4	4	6
	7	빌모츠	6	5	8	6	8	7	6	7	7	6	7	5	7
	6	판델하게	5	4	6	5	6	6	5	6	5	3	5	4	6
	8	골	6	5	4	3	6	6	5	6	5	4	5	6	5
FW	11	음펜자	8	7	5	5	6	7	6	7	6	6	6	4	5
	10	스톨팔	6	6	5	8	7	8	6	7	7	5	7	4	7

체코

포지션	등번	이름	스피드	체력	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	대쉬	스태미너
GK	1	스론티크	7	6	4	4	8	4	8	4	8	4	8	4	4
DF	2	레프카	7	7	6	6	7	6	7	8	6	4	6	8	7
	3	라다	6	6	6	8	8	7	6	8	7	5	7	8	6
	5	스호바네크	7	7	7	6	7	6	7	7	6	5	6	7	7
MF	8	포볼스키	9	8	3	3	6	6	6	5	4	6	4	6	7
	11	베이블	7	7	7	7	8	7	7	7	7	4	6	8	8
	10	흘바스	7	9	8	8	7	6	6	4	8	7	8	4	6
	4	네드베드	7	9	8	8	6	7	5	3	8	6	8	6	6
	7	네메츠	7	7	7	7	6	6	5	5	7	6	7	6	6
FW	9	코라	6	6	5	6	8	7	6	9	5	3	5	5	4
	17	쿠카	7	7	7	7	6	8	6	6	7	5	6	6	6

불가리아

포지션	등번	이름	스피드	애질	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	디펜스	스태미너
GK	1	스토라코프	7	6	4	4	6	4	4	4	5	4	5	4	4
DF	3	마우코프	6	7	6	5	5	6	7	6	5	4	5	6	6
	2	트라코프	6	6	6	6	5	4	7	8	5	4	6	8	7
	5	울다모프	6	5	7	7	6	6	7	7	6	5	7	7	5
	4	베스코프	8	7	7	6	4	4	7	5	5	4	6	6	5
MF	11	이리에프	6	7	7	6	4	4	5	4	7	6	6	4	5
	7	키시셰프	7	7	7	6	5	6	7	7	8	7	7	7	7
	8	스토이로프	7	7	7	6	5	5	5	5	6	6	6	6	7
FW	6	S. 페코로프	5	6	7	5	3	4	6	6	7	6	4	6	5
	9	G. 이마노프	7	6	7	7	8	6	7	6	5	5	6	3	5
	10	프리스포프	5	6	8	7	6	6	8	8	6	6	6	4	7

한국

포지션	등번	이름	스피드	애질	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	디펜스	스태미너
GK	1	쇼룬무	8	8	4	4	8	4	8	4	7	4	7	4	4
DF	2	바바야로	7	7	7	7	6	6	7	7	7	5	7	7	7
	6	웨스트	7	7	6	6	7	7	7	7	6	4	6	7	7
	5	이예네이	6	6	7	7	5	5	7	7	6	5	7	7	7
	8	오크파라	7	7	7	7	6	6	7	7	7	6	7	7	7
MF	7	피니디	8	7	6	7	7	7	6	6	8	5	7	5	7
	10	오코차	7	7	8	8	7	7	6	5	8	7	8	4	6
	3	울마	7	7	7	7	8	8	7	7	7	5	7	7	7
	9	바방지다	8	9	7	7	6	6	6	3	7	6	6	5	6
FW	4	카누	7	8	8	8	6	7	6	7	7	7	8	5	6
	11	아가호와	7	7	7	7	7	7	6	6	7	7	7	6	6

브라질

포지션	등번	이름	스피드	애질	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	디펜스	스태미너
GK	1	지다	8	7	5	4	6	4	4	4	6	4	6	4	4
DF	2	카푸	7	7	6	7	7	6	6	6	7	5	7	6	9
	4	A. 카를로스	5	5	7	7	7	6	6	7	8	6	7	7	7
	3	아우다일	5	5	7	7	7	7	7	8	7	5	7	8	5
	6	R. 카를로스	8	9	8	7	10	9	8	6	7	7	7	6	8
MF	5	F. 콘세이상	8	8	7	7	6	6	7	6	7	6	6	8	8
	10	히바우도	7	6	9	10	9	9	6	6	10	9	10	5	7
	8	에메르송	7	7	7	7	7	7	7	7	7	6	7	8	8
	7	로베르토	7	7	8	9	7	6	6	5	7	8	9	6	6
FW	9	호나우도	10	10	7	7	7	8	7	7	6	5	7	6	6
	11	아모로조	8	8	6	7	7	8	7	6	6	5	7	6	6

포루투칼

포지션	등번	이름	스피드	애질	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	디펜스	스태미너
GK	1	바이아	8	8	4	4	8	4	8	4	8	4	9	4	4
DF	2	세크레타이오	5	6	8	7	6	6	5	5	6	6	6	5	7
	5	F. 코우토	6	6	6	6	7	6	7	8	6	5	6	8	7
	4	J. 코스터	6	5	6	6	8	7	7	8	6	5	6	8	7
	3	디마스	6	5	7	7	6	5	5	5	6	5	7	6	5
MF	7	피고	6	7	9	9	7	8	4	4	8	8	9	5	6
	8	파울로벤토	5	6	8	7	4	4	4	4	7	5	7	6	6
	11	콘세이상	6	6	9	9	7	7	5	5	8	9	9	5	5
	10	R. 코스터	5	5	8	9	7	7	4	4	9	7	9	4	5
FW	6	조안 핀트	7	8	8	8	6	6	5	4	7	5	8	4	6
	9	사 핀트	7	6	7	8	6	6	5	5	8	5	8	5	5

우크라이나

포지션	등번	이름	스피드	애질	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	디펜스	스태미너
GK	1	캄포스	9	9	4	4	6	4	9	4	9	4	7	4	4
DF	3	테라하스	6	6	6	5	6	6	5	4	6	6	6	6	6
	4	말케스	7	7	7	6	7	6	6	7	7	5	6	7	7
	2	스아레스	7	6	6	6	6	6	6	7	7	6	6	7	6
	7	라미레스	7	8	6	8	8	8	5	4	6	8	7	6	6
MF	8	아후베	7	8	8	7	6	6	5	4	6	6	6	6	6
	13	팔드	6	6	6	6	5	5	5	6	6	6	6	6	6
	5	트라다	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
	10	브랑코	7	7	5	6	7	6	6	5	6	5	6	6	6
FW	15	에르난데스	9	8	5	6	6	8	7	6	5	5	6	5	6
	17	팔렌시아	7	6	6	6	6	7	6	6	6	5	6	5	5

콜롬비아

포지션	등번	이름	스피드	애질	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	디펜스	스태미너
GK	1	A. 케리	7	5	4	4	6	4	6	4	4	4	5	4	4
DF	2	G. 케리	7	7	6	5	5	6	7	6	6	5	6	7	7
	5	브린	7	6	7	7	5	4	6	7	4	3	6	6	7
	3	할테	7	6	7	5	6	4	6	7	5	3	7	7	7
	4	어윈	5	6	7	5	7	4	7	6	7	5	6	7	6
MF	7	케네디	7	7	6	6	5	4	4	6	7	5	7	3	6
	6	RY. 킨	5	6	7	5	7	7	7	6	7	6	7	7	8
	8	마카티아	7	6	7	6	5	4	5	4	6	5	5	7	6
	14	스토톤	4	4	7	4	5	3	4	5	3	3	5	4	6
FW	10	RB. 킨	7	8	7	7	5	7	4	4	7	6	6	5	6
	9	쿠인	4	5	7	5	5	4	6	7	4	3	4	5	4

카메룬

포지션	등번	이름	스피드	애질	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	디펜스	스태미너
GK	1	아리우프	7	7	4	4	7	4	9	4	7	4	7	4	4
DF	4	송	7	8	6	6	8	7	8	9	6	4	7	9	8
	5	카라	7	6	7	6	6	5	6	9	4	5	6	7	6
	6	누장카	6	7	6	7	7	6	6	6	7	6	6	6	8
MF	8	제레미	7	9	6	6	6	4	6	6	7	6	7	6	6
	12	라우렌	9	8	6	8	7	8	6	7	8	6	8	8	8
	11	차우탕	6	7	6	9	6	7	6	5	7	6	9	6	6
	17	포에	9	7	6	6	8	8	7	10	8	6	8	7	6
	20	오렌베	8	9	8	8	5	6	4	4	8	6	8	6	6
FW	9	에토	8	9	8	7	6	9	6	6	6	6	8	6	8
	10	음보마	8	7	6	6	9	9	7	8	6	6	7	6	6

스페인

포지션	등번	이름	스피드	애질	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	디펜스	스태미너
GK	1	모리나	9	7	4	4	7	4	7	4	9	4	8	4	4
DF	13	살가드	9	9	6	7	7	7	8	6	6	6	6	7	8
	6	이예로	5	7	8	10	9	9	7	8	10	10	10	9	6
	14	파코	7	6	7	6	8	6	7	9	6	6	6	7	7
	17	알란자발	7	6	6	7	7	7	7	8	7	6	6	7	7
MF	7	에체베리아	8	8	7	6	6	7	5	4	7	5	7	7	7
	4	갈디오라	5	6	10	9	6	4	4	3	10	9	10	6	6
	10	라울	8	8	9	10	7	8	4	3	8	9	9	6	7
	11	비레론	7	7	7	7	6	6	6	5	8	5	7	7	7
	8	엔이케	9	8	8	8	7	8	6	6	7	5	8	7	7
FW	9	무니티스	7	6	7	8	7	7	7	6	6	6	7	7	7

PlayStation

독일

포지션	등번	이름	스피드	에질리	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	대시	스태미너
GK	1	칸	7	8	4	4	8	4	7	4	7	4	8	4	4
DF	2	바벨	7	5	8	7	7	5	8	6	7	5	6	7	8
	10	마테우스	5	6	7	6	8	7	5	5	8	6	7	7	7
	4	링케	6	7	8	7	6	4	7	7	6	5	6	8	7
MF	13	다이슬러	8	7	7	8	8	7	7	6	8	8	6	8	7
	6	예레미스	7	6	7	5	6	5	7	6	7	4	8	8	9
	8	하먼	7	5	8	6	8	7	6	7	7	5	7	8	8
	3	츠이게	7	8	7	6	8	7	8	7	8	7	8	8	7
FW	11	뉴빌	8	7	5	7	5	6	5	5	8	7	5	6	7
	9	비어호프	5	5	7	5	6	8	9	10	5	4	8	5	7
	7	숄	7	8	6	7	6	8	5	5	8	8	7	7	7

크로아티아

포지션	등번	이름	스피드	에질리	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	대시	스태미너
GK	1	라비치	7	6	4	4	7	4	4	4	5	4	6	4	4
DF	2	D.시미치	8	8	7	7	6	4	7	7	6	7	7	8	7
	5	스티마치	7	6	9	5	5	4	8	8	6	5	7	9	8
	6	토니스	7	5	7	4	5	5	8	8	5	4	5	7	8
MF	8	스타니치	8	6	8	6	7	9	8	8	8	6	8	6	8
	10	보번	8	8	7	8	6	5	7	7	7	6	6	6	6
	7	아사노비치	5	5	6	8	6	6	5	6	9	8	8	5	6
	4	솔드	7	6	6	5	6	4	8	8	7	5	7	8	6
	3	야르니	7	9	6	6	7	7	6	6	8	9	8	6	5
FW	11	보크시치	9	7	8	7	7	8	7	8	7	6	8	5	7
	9	슈케르	7	7	6	9	6	9	6	7	8	9	8	4	6

이란

포지션	등번	이름	스피드	에질리	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	대시	스태미너
GK	12	아베드사셰	6	8	4	4	6	4	4	4	6	4	6	4	4
DF	6	하세미나사브	6	6	7	6	7	2	7	8	4	3	4	8	8
	3	자린체	6	6	6	6	6	3	7	7	6	4	4	8	7
	8	하메다니	7	6	7	4	6	2	7	8	3	3	4	8	7
MF	13	하라에미	7	7	6	4	6	3	6	7	7	6	6	6	6
	14	마하다비키아	8	8	6	6	4	6	4	3	7	6	7	7	7
	7	바게리	7	6	8	7	7	7	7	8	7	4	7	7	8
	9	에스티니	8	7	6	7	4	6	4	4	7	4	6	4	8
	17	에마미파	7	7	6	6	4	4	4	4	6	4	6	6	7
FW	10	다에이	7	6	8	6	7	8	9	10	4	3	8	3	7
	11	하지지	8	8	4	7	4	6	4	3	6	4	6	3	6

파라과이

포지션	등번	이름	스피드	에질리	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	대시	스태미너
GK	1	칠라베르트	8	10	4	4	8	5	7	4	8	9	9	4	4
DF	2	알세	8	7	8	8	6	7	5	5	6	7	7	7	6
	5	아지라	7	6	7	7	7	6	6	7	6	6	6	8	7
	4	가마라	7	6	7	7	8	5	7	8	6	4	6	9	7
	13	토레스	6	8	7	6	5	5	5	5	6	7	7	5	6
MF	6	가비란	7	8	6	6	5	6	6	5	5	7	7	6	6
	9	알바렝가	7	7	8	8	7	6	5	6	7	6	7	5	7
	16	엔시스	6	7	6	5	5	5	5	4	6	5	7	8	7
	10	아크나	6	7	8	7	6	6	5	5	7	6	6	6	5
FW	7	산타크루스	7	5	6	7	7	7	7	8	7	5	7	3	4
	11	베니테스	7	9	8	6	5	7	6	5	7	6	7	5	6

이탈리아

포지션	등번	이름	스피드	에질리	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	대시	스태미너
GK	1	부폰	9	8	4	4	8	4	8	4	4	4	4	4	4
DF	5	페라라	7	6	6	7	7	6	6	7	6	5	6	8	6
	2	네스타	8	7	6	7	8	6	7	8	6	6	6	8	8
	4	칸나바로	9	9	9	7	6	6	9	7	6	5	7	9	8
MF	7	프델	8	7	7	7	8	7	7	8	7	6	7	8	7
	8	타키나르디	7	7	7	7	7	6	6	7	7	5	7	7	7
	6	D.바죠	8	8	6	7	7	8	7	9	6	5	6	8	7
	3	말디니	6	6	8	7	8	7	7	8	7	7	7	8	6
FW	10	델피에로	5	7	9	9	8	7	4	3	9	9	9	4	5
	11	비엘리	8	8	10	7	8	10	6	7	6	4	7	4	6
	9	토티	8	7	8	7	8	8	8	7	7	6	8	4	4

유고

포지션	등번	이름	스피드	에질리	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	대시	스태미너
GK	1	클라리	7	7	4	4	7	4	7	4	6	4	7	4	4
DF	2	밀루소비치	7	7	7	6	7	5	7	7	5	5	7	8	7
	5	주키치	5	6	7	8	6	5	6	7	7	5	8	7	6
	11	미하일로비치	7	6	8	7	10	9	8	8	7	10	7	8	8
	3	조르비치	7	7	8	5	5	4	8	9	5	4	6	8	8
MF	10	스토이코비치	5	7	6	8	8	8	7	5	9	8	8	5	6
	6	스탄코비치	8	8	7	8	6	7	7	8	6	5	7	5	9
	4	요카노비치	6	5	7	5	6	4	5	7	6	5	5	8	7
	7	유고비치	7	7	8	8	7	7	7	6	5	6	8	7	8
FW	8	미야토비치	5	7	6	6	8	9	7	5	7	7	7	5	7
	9	밀로셰비치	9	8	7	6	5	8	7	9	7	6	6	5	7

칠레

포지션	등번	이름	스피드	에질리	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	대시	스태미너
GK	1	MA.라미레스	7	8	4	4	7	4	8	4	7	4	8	4	4
DF	13	말가스	7	6	6	5	7	5	6	7	6	5	5	7	5
	6	레이에스	5	5	6	6	7	6	6	8	6	5	7	7	6
	2	MI.라미레스	8	7	7	6	6	5	8	6	6	5	6	7	6
MF	3	발가스	6	6	6	6	6	5	5	5	6	6	6	6	6
	19	에스타이	7	6	6	6	5	6	5	4	5	5	6	5	5
	8	아크나	6	6	6	7	5	5	5	4	7	5	6	7	6
	10	시에라	5	6	7	7	6	5	5	5	8	8	8	4	5
	16	아로스	6	7	6	6	6	5	5	5	5	6	6	6	5
FW	9	사모라노	6	8	9	7	6	9	10	9	7	6	7	6	6
	11	사라스	8	7	9	9	8	8	8	7	7	8	9	6	7

아르헨티나

포지션	등번	이름	스피드	에질리	밸런스	트랩	킥	슛	점프	헤딩	패스	커브	볼킵	대시	스태미너
GK	1	불도스	7	8	4	4	7	4	8	4	6	4	7	4	4
DF	6	사무엘	7	6	7	6	5	4	7	8	6	5	6	8	8
	2	아지라	6	6	7	6	6	4	7	8	5	4	6	8	7
	5	포첸티노	6	6	7	6	7	4	7	8	5	4	5	8	8
MF	8	사네티	8	7	7	7	6	6	7	6	6	6	8	7	8
	4	시메오네	7	7	8	6	6	6	6	7	6	4	8	8	9
	10	오르테가	6	7	8	8	6	7	5	5	8	8	8	4	6
	11	베론	7	6	8	7	9	8	7	7	9	8	8	7	10
	3	소린	8	7	6	6	5	5	6	5	6	6	7	7	7
FW	9	바티스투타	8	7	7	6	10	10	8	9	6	7	8	5	8
	7	로페스	9	7	6	7	7	8	7	8	7	7	7	5	7

실피드
The Lost Planet









먼 옛날 MD-CD로 발매되어 있는 실피드가 PS2로 발매되었다. 어떻게 보면 아쉬움이 남고, 또 어떻게 보면 예전 실피드의 느낌을 그대로 살릴 수 있는 작품이 아닌가 하는데…. 이제는 평가만이 남았다.

공략 ··· 떠돌이

PS2

●장르 : 슈팅 ●제작사 : 게임아츠

●발매일 : 9월 21일 ●발매가 : 6,800엔

스토리



우주로 진출한지 5세기. 인류는 몇 차례의 내전을 경험하면서도 공존하고 있다.

이주민의 혹성 '소론트'. 소론트는 은하계의 중심에 위치한 인류 제 11번째 이민혹성. 이 혹성으로 조용히 다가오기 시작한 의문 운석군이 있었다. 이 운석군의 조사를 위해 떠난 조사선은 연락이 끊긴다. 혹성 소론트로 계속 향해하는 운석군에 대항하기 위해 은하혹성연방(FPG) 소론트군은 전술우주공격기 SA-77 실피드 비행대를 긴급 발진시키고 은하연방전체의 운명을 건 싸움이 시작된다.

조작법

가장 기본적으로 설정되어있는 타입-A를 기준으로 설명한다.



버튼	효과
방향키	커서, 기체를 움직인다
□버튼	좌측 무기를 사용한다
×버튼	양쪽 무기를 동시에 사용한다
○버튼	우측 무기를 사용한다
START버튼	게임을 일시적으로 중지시킨다

게임에 들어가기 앞서…

게임에 들어가기 앞서 몇 가지 검토해 보도록 하자.

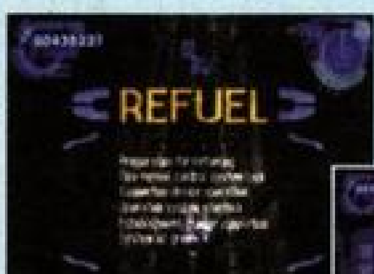
EMERGENCY



이런 마크가 한 스테이지마다 몇 번 이상 등장한다

거대한 적이 근처에 접근할 때 위험을 알리는 신호이다(그러나 항상 공격해서 뽀개라고 한다…). 이 마크가 뜨면 대부분의 적들이 중보스 이상의 공격패턴과 맷집을 가지고 있다. 실드 잔여량을 항상 생각하여 공격하는 것이 최선의 방법이다. 보스급 적은 일정시간이 지나면 알아서 자폭하는 특징을 가지고 있다. 만약 자신의 기체가 장비한 무기가 약하다라고 생각하면 적을 맞추는 것에 주력하지 않고 적의 미사일을 피하는 데 주력해 물리치는 방법도 효과적이다(…라고는 하지만 사실 맞춰잡는 편이 더 편하다).

REFUEL



요런 마크는 보급선이 근처에 있다는 표시

사진과 같은 화면이 되면 게임도중 데미지를 입은 실드를 4단계 보충해주고 무기의 교환도 가능하게 해준다. 각 스테이지에 딱 한번만 출현하며 출현하는 위치가 각각 다르므로 유념해두도록 하자.



이런식으로 게임중간에 무기를 바꿔 달 수 있다

CONTINUE



실드가 0으로 떨어지면 게임이 오버된다. 하지만 컨티뉴만큼은 무제한이다. 문제점이 한가지 있다면 TOTAL스코어가 0으로 떨어진다는 점. 만약 자신의 스코어가 높아서 스코어보드에 올리고 싶다면 선택문에서 'NO' 를 고르면 된다

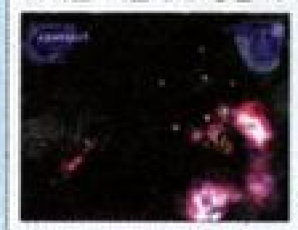
계속하는 것은 자유. 하지만 자유에는 어떤 대가가 필요~

득점 시스템

슈팅 게임에서 높은 스코어를 기록하는 것만큼 남는 장사가 없다. '아무리 못해도 점수만 높으면 랭크된다' 라는 명언을 생각하며 「실피드」의 득점 시스템을 살펴보도록하자.

메가 레이트

적을 파괴할 때 적이 파괴되는 순간과 위치에 따라 점수가 증가된다. 간단하게 말하면 실피드 기체에서 가까우면 가까울수록 점수가 늘어난다 적기가 실피드로부터 먼 곳에서 터질 경우 보통 점수의 1배에서 2배지만 가까운 곳에서 파괴될 경우, 최고 16배의 높은 점수를 얻을 수 있다. 하지만 너무 욕심부리다가는 적들에게 당할 수 있으니 때와 장소를 가려가며 도전하도록 하자.



아무 때나 붙어서 공격하는 것이 아니라 이런 때에나 하는 것이다

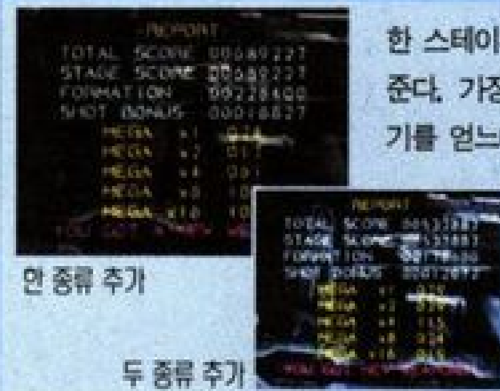
포메이션 보너스

적들중 출현할 때 일정 편대를 유지하며 등장하는 적들이 있다. 이런 적을 한 기체도 놓치지 않고 전부 섬멸시키면 포메이션 보너스 점수를 받게 된다. 갤러그의 보너스 게임을 생각해보자. 처음에 등장하는 적편대를 섬멸하면 추가 보너스가 주어진다. 이것과 같은 이치이다.



차례에는 상관없다. 무조건 다 죽이면 된다

REPORT



한 종류 추가

두 종류 추가

한 스테이지가 끝나면 그 스테이지의 결과를 합산해 보여준다. 가장 중요한 것은 얼마나 많은 점수를 얻어내어 무기를 얻느냐 하는 것이다. 사진에서 보는 것처럼 일정 점수 이상의 경우에 따라 1개 또는 2개까지 무기를 얻을 수 있다. 한 종류가 추가되었을 때는 「YOU GOT A NEW WEAPON!」, 두 종류가 추가되었을 때는 「YOU GOT NEW WEAPON!」라고 각각 표시된다.

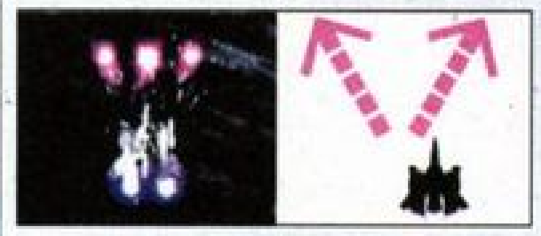
WEAPON

실피드에 장착할 수 있는 무기는 총 9가지 그중 발칸과 V발칸만이 기본적으로 제공되며 나머지 무기들은 점수를 통해 얻어야 한다.



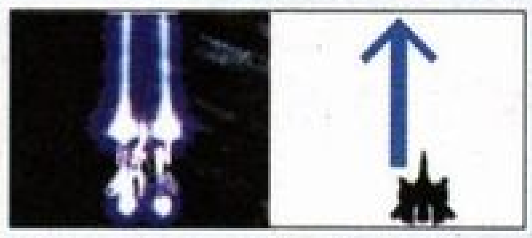
발칸

연사력이 우수한 기본 무기. 일직선상의 적에게 높은 효과를 얻을 수 있다.



V발칸

좌우 45˚각도로 발칸을 발사한다. 연사력은 비슷하지만 파워는 조금 떨어지는 편. 하지만 V발칸을 더블로 장착하였을 경우 좋은 효과를 얻을 수 있다.



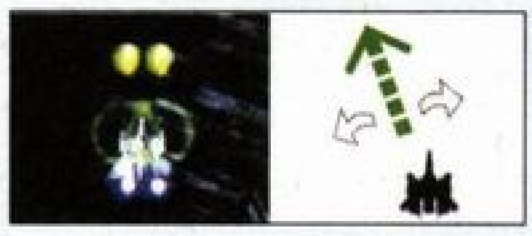
옵티컬 레이저

직선으로 뻗어나가는 레이저 관통력이 좋아 앞쪽의 적을 뚫고 뒤쪽의 적까지 섬멸시킬 수 있다. 편대로 움직이는 적이 많이 나올 때 효과적이다.



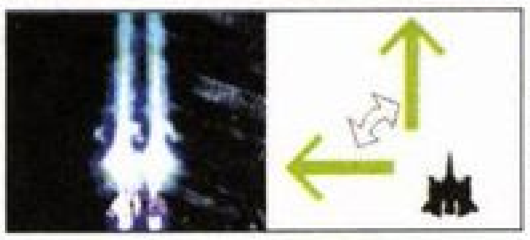
네이팜 봄

최고의 파워, 최고의 범용성을 지니는 네이팜 봄. 사진에서 볼 수 있듯이 전방향쪽으로 4발, 후방으로 2발을 발사한다. 파괴력은 9개의 무기중에서 최강이다. 그러나 접근하지 않은 상태라면 자신의 기체보호정도의 효과밖에 얻을 수 없다. 접근전에서 큰 효과를 얻을 수 있는 무기.



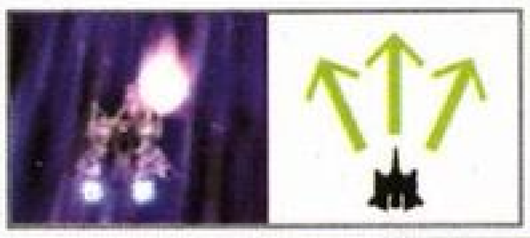
7 타입 빔

전방으로 여러개의 빔을 연사한다. 연사속도는 발칸과 옵티컬 레이저의 중간정도. 장점은 기체가 움직이는 방향으로 각도가 변화한다는 것. 잘 이용하면 전방에서 출현하는 적을 쉽게 처리할 수 있다.



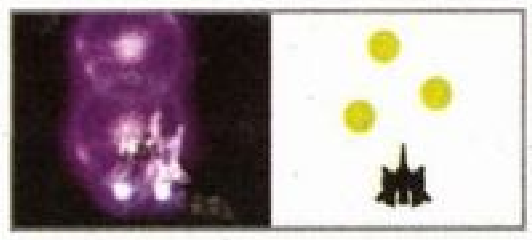
팰시온 와이퍼

파워는 높은 편이지만 장착을 왼쪽에 하느냐 오른쪽에 하느냐에 따라서 와이퍼의 범위가 달라진다. 조작도 마음대로 되지 않아 위기 때 기체를 방어할 수 없는 치명적인 단점을 가지고 있다. 보스급 캐릭터와의 접근전에서 네이팜 봄과 콤비로 사용하면 그나마 높은 효과를 얻을 수 있다.



스타 보우

발칸과 동급의 속사력, 7 타입 빔을 능가하는 파괴력을 가지고 있다. 접근전, 원거리전 모두 효과적으로 대처하기 쉽게 설계된 무기.



플라즈마 볼

일정 시간동안 3개의 플라즈마 볼을 날린다. 관통력이 높아 일정 대열로 출현하는 적에게는 높은 효과를 볼 수 있지만 보스급과 같은 적에게는 그다지 큰 효과를 얻을 수 없다.



썬더 애로우

실피드 궁극의 무기이다. 파워는 아쉽게도 네이팜 봄보다 약간 떨어지는 편이지만 속사력과 범위는 가공할만하다. 버튼을 누르고 있는 시간으로 사격범위를 조절할 수 있다.

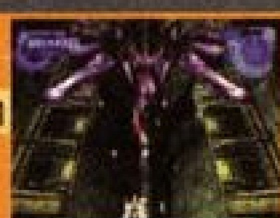
스테이지 공략

각 스테이지의 공략이다. 기본적으로 각 스테이지마다 한번의 보급이 이루어진다. 이때 무기의 교체와 실드 충전이 이루어지는데 스테이지에 따라 보급선이 등장하는 시기가 각각 다르므로 유념하도록 하자. 보급선을 너무 믿다가는 죽도 밥도 안되니 말이다. 보급선에서 무기를 교환할 때 유념할 점은 어떤 무기로 바꿔야 좀더 효율적으로 적을 처리할 수 있는지를 미리 생각해야한다는 것이다. 이것에 실패할 경우는 적들에게 '속수무책'으로 당하고 만다. 각 스테이지마다 주의할 점과 보스급 적들의 약점, 패턴 등을 기준으로 하여 공략하기로 한다.

스테이지 1 - THE CONTACT

진행 루트

스타트 ▶ 통상 적들의 출현 ▶ 1. EMERGENCY 1 ▶





2. EMERGENCY ▶ 자코 적의 연속 공격 ▶ 1REFUEL

추천하는 무기 교환

REFUEL 전 V발칸 + V발칸　REFUEL 후 발칸 + V발칸

무기를 장비한 뒤 게임을 시작하면 소론트를 향해 이동하는 실피드 부대들이 있다. 약한 적들이 연속적으로 등장하는데 편대 비행으로 날아오기 때문에 쉽게 격추시킬 수 있다. 조금 더 진행하다보면 스테이지 1의 첫 번째 경고가 울린다.



이놈이 첫 번째 보스급 의문의 생물체

1 주의해야할 공격은 다음 사진과 같은 공격이다. 몸의 일부를 앞쪽으로 뻗어내며 타격을 입힌 뒤 바로 이어 탄환 공격을 한다. 하지만 이 탄환은 무기로 캔슬 가능한 탄환이니 그다지 걱정할 필요는 없다.



요렇게 피한다

그 다음으로 출현하는 놈들은 출현직후 공격이 없기 때문에 바짝 붙어 메가레이트 점수를 얻도록하자. 이놈들을 죽이고 진행하면 스테이지 1의 보스가 등장한다.





보스다

2 등장하고 일정시간 동안은 특별한 공격을 하지 않으므로 바짝 붙어 계속 공격해주자. 그러면 바로 첫 번째 갑옷이 떨어져 나갈 것이다. 이 때부터 일정 패턴을 보이며 속사공격을 해오는데 뒤로 빠지면 보면서 피할 수 있다. 또 한 개의 갑옷이 터지고 나면 좌우로 선회하면서 분홍색 미사일을 쏘는데 유도성능이 약간 있으므로 좌우로 크게 선회하면서 피하도록 하자.









이것이 중반부 패턴이다



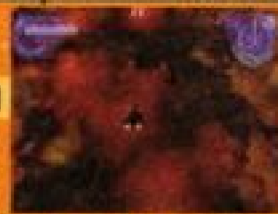
이것이 마지막 공격패턴. 조금 난잡해 보이지만 역시 피하기 쉽다

PlayStation 2

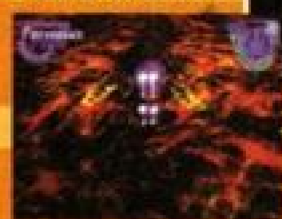
스테이지 2 - 혹성강하작전(惑星降下作戰)

진행 루트

혹성강하작전 개시 ○ 1. EMERGENCY 1 ○ 중심부로 이동 ○ 2. 기생 전투기 2대 출현 ○ 적편대 대량 출현 ○ REFUEL ○ 3. EMEGENCY 2 ○ 4. 용암 지역 ○ 5. EMERGENCY 3







추천하는 무기 교환

REFUEL 전	옵티컬 레이저 + 옵티컬 레이저
REFUEL 후	옵티컬 레이저 + 네이팜 봄(네이팜 봄이 없을 경우 옵티컬 레이저로 대체 가능)

스테이지 2의 시작은 구름이 잔뜩 낀 하늘에서 시작된다. 소론트로 침투하기 위한 이번작전은 스테이지 1의 약 2배쯤 된다.



1 이미 눈치를 챈 모양인지 초반부터 EMERGENCY가 울리고 보스급 생물체가 등장한다. 몸통이 약점이니 사방으로 나와있는 촉수는 신경쓰지 말고 집중 사격을 하자. 몸통에서 전기와 비슷한 것을 모으기 시작하면 일렉트릭 레이저를 쏜다는 신호이니 그때만큼은 뒤로 빠져 피할 수 있는 공간을 확보하는 것이 좋다.



집중적으로 몸통을 공격



◀ 이런식으로 여유공간을 확보해 피하도록 하자

중심부로 가면 건물들이 계속해서 쓰러지는데 멀쩡한 건물 또는 쓰러지는 건물들 모두 데미지 판정이 있으니 주의하자. 한가지 알아둘 점은 건물은 파괴할 순없어도 점수를 계속해서 주므로 적들이 없을 때 건물을 조준해 약간의 점수라도 더 얻을 수 있다는 것이다.



건물도 점수다

2 건물이 많은 중심부를 지나면서 적편대를 모두 격추시키면 2대의 전투기가 이륙하는 것을 볼 수 있다. 이 놈도 적이다. 고도를 잡고 있을 때부터 데미지를 입히는 것이 가능하니 기체에 바짝 달라붙어 공격하다 촉수가 나오기 시작하면 뒤로 서서히 물러나도록 하자. 2개의 기체중 어느 한쪽이라도 먼저 파괴하면 그다지 어렵지 않은 적이다. 두 개의 전투기를 격추하고 나면 보급이 이루어진다. 그 뒤 바로 EMERGENCY가 울린다.



3 전방에서 출현하는 2번째 보스급 생물체는 초반엔 공격을 하지 않으니 접근 공격으로 몸에 달린 것들을 전부 제거하도록 하자. 그 다음 머리와 꼬리를 집중적으로 공격하면 쉽게 격추시킬 수 있다.



이런식으로 몸통이 말리든 말든 계속 공격하자



몸통이 다 파괴되면 이런 공격을 하는데 패턴이 단순해 쉽게 피할 수 있을 것이다

4 이곳을 지나면 용암 지대로 넘어가는데 용암이 살아 움직인다. 용암은 일정 패턴과 간격을 유지하며 공격해온다. 파괴할 수 있으며 스코어 판정이 편대로 처리되어 보너스점수도 얻는 것이 가능하다. 하지만 용암지대 중간부분쯤 되면 더 이상 파괴할 수 없을 정도로 많은 양의 용암이 날아드니 피하는데 주력하도록 하자. 이곳을 빠져나가면 스테이지 2의 마지막 보스가 기다리고 있다.



이런식으로 실피드에게 달려든다

5 등장부터 요란한 보스. 용암을 튀기며 등장하는데 역시 데미지 판정이 있으므로 선회하면서 피하자.

몸체를 들어내면 바로 속도를 내면서 폭주하는데 용암위를 지나가면서 흐트러트리는 암석도 잘 피해야하며 갑자기 올라오는 용암에도 조심해야한다. 이 두가지 패턴만 주의하면서 집중적으로 공격하면 쉽게 격추시킬 수 있다.



피할만한 틈은 반드시 있다



요거 맞는다 조심하자



이런식으로 돌 기둥을 뽀개며 지나가는데…



왼쪽에 보이는 용암이 데미지를 준다



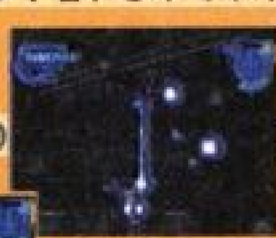
이런식으로 양쪽으로 용암을 흐트러트리면 피할곳은 정 가운데 뿐이다

스테이지 3 - ESCAPE

진행 루트



우주 요새 침투 ➡ 1. 침투 방어 체제 가동 ➡ REFUEL ➡



통상 적들 출현 ➡ 2. 중보스급 기체 출현 ➡ 요새 중심부 ➡



3. EMERGENCY

추천하는 무기 교환

REFUEL 전	더블 옵티컬 레이저
REFUEL 후	옵티컬 레이저 + 네이팜 봄

스테이지 4 - 亞空間

진행 루트



아공간 돌입 ➡ 1. 스테이지 1부터 ~ 3까지의 중보스급 생물체 출현 ➡



2. EMERGENCY ➡ REFUEL

추천하는 무기 교환

REFUEL 전	7 타입 빔 + 네이팜 봄	REFUEL 후	렐시온 와이퍼 + 네이팜 봄

1 스테이지 3은 EMERENCY가 한번 밖에 없는 스테이지다. 시작과 동시에 우주 요새로 침투하기 시작하는데 실피드가 강하하기 시작하는 곳에서 혈전을 치러야한다. 낙하하는 시간동안 계속해서 보안시스템이 가동되는데 집중적인 공격만이 살아남을 길이다. 한 개씩 차근차근 파괴하도록 하자.



방어체제 가동



한 개씩 차근차근 없애는게 중요하다



2 낙하가 완전히 이루어지면 요새의 중심부로 들어가게 되는데 중간쯤 되어 중보스급의 기체가 경고 없이 등장한다. 뒤에서 백업을 하고 있는 적들만 주의한다면 쉽게 격추시킬 수 있다.



중보스급의 기체

3 요새 최종 중심부로 들어가게 되면 스테이지 3의 보스와 결전을 치러야한다. 약 3가지 패턴을 보여주는데 처음엔 가볍게 총알을 뿌린다. 그 후 일정량의 데미지를 받으면 본격적인 공격을 해오는데 정신없이 움직이는 적에 말려들어가선 안된다. 보스의 최대 약점은 옆구리 부분인데 옆구리를 들어내면 데미지를 입더라도 파고들어가 공격해야한다. 길게 시간을 끌면 불리해지는 적이니 초전에 박살을 내는 것이 중요하다.



조반엔 가볍다



하지만 조금씩 조잡한 패턴을 보여주며 공격한다



옆구리가 최고의 약점. 파고들어 승부를 내자.

1 이 스테이지는 조무래기 적이 단 한 마리도 등장하지 않는다. 하지만 스테이지 1부터 3까지의 중보스급 생물체 5개와 스테이지 4의 최종 보스 1개를 포함한 6개의 보스급 기체가 등장한다. 중요한 것은 앞에서 설명했던 것을 얼마나 잘 활용하는가이다.



편집부 防모씨는 이것을 검은 삼연성이라 불렀다



촉수아닌 촉수를 사용해 공격한다



기생충의 말로는 죽음뿐



초전 박살을 기억하지?



백업 요원을 충실하게 마크하자

2 위에 보이는 5대의 적을 격파하면 스테이지 4의 최종 보스가 등장한다. 등장하자마자 어떤 위치를 확보하는





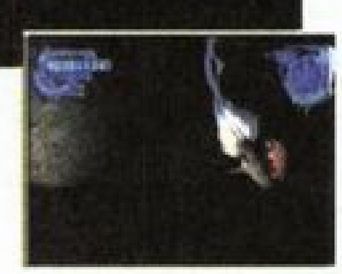
이런 자리에서 집중 난사하자. 그럼 곧 터진다





양쪽 발이 모두 떨어져나가면 이런 무식한 공격을 한다





이렇게 달려든다

PlayStation 2

가에 따라 승패가 결정된다고 할 수 있는데 사진에서 볼 수 있듯이 기생체가 문어발(?)을 늘이는 것처럼 쭉 뻗어내면 그 안으로 빨리 들어가 중심부를 집중 공격하자. 여기서는 네이팜이 최고의 위력을 보여준다. 하부와 중심부가 모두 떨어져나가면 머리통만 남아 멋지게 날아다니는데 슬쩍슬쩍 피해주면 된다. 그다음부터는 꽤 난잡한 패턴으로 공격을 하니 주의하도록하자. 데미지를 입으며 근접해 공격하는 것도 방법이라면 방법.

스테이지 5 - 총공격

진행 루트

운석군 속으로 돌입 ○ 1. 정체를 알 수 없는 레이저포





3. 총공격 ○



2. EMERGENCY 1

적의 반격 ○



4. EMERGENCY 2

추천하는 무기 교환

REFUEL 전 스타 보우 + 네이팜 봄 REFUEL 후 네이팜 봄 + 네이팜 봄

운석군을 지나 본격적인 싸움이 시작된다. 미개 생물체의 총공격이 시작된 것이다. 거대한 운석에 붙어있는 적들이 레이저를 쏘는데 발포유지 시간이 상당히 길다. 이 레이저는 운석 뒤에 숨어 피하는 것이 좋다.



운석군 속으로 돌입

1 어느정도 운석군 속을 진행하다보면 발포위치를 알 수 없는 거대한 레이저포가 쉴새 없이 발포된다. 이 레이저 덕분에 운석군 속을 쉽게 빠져나갈 수 있다는 장점이 있지만 실피드 또한 맞을 수 있다는 것이 문제. 요리조리 피해가며 운석을 격파해주길 기다리는 것이 가장 좋은 대처법. 이 레이저 지원사격이 어느정도 계속되다 경고가 울리며 감염당한 모함이 등장한다.



맞으면 정말 아푸다



그 모습을 들어내는 모함

2 맷집이 정말 끝내주는 모함이다. 중앙을 중심으로 왼쪽과 오른쪽으로 미사일 발포구가 있으며 중심부가 약점이다. 등장하면 바로 왼쪽과 오른쪽의 미사일 발포구를 제거하자. 이것을 제거하면 바로 감염핵이 모습을 들어내는데 이 핵이 더 위험한 공격을 하므로 재빨리 제거하는 것이 유리하다.



이런식으로 붙어서 공격하는게 빠르다

양쪽의 방해물을 모두 없애면 본격적인 전투가 이루어지는데 2가지 패턴으로 공격해온다. 처음에는 탄알과 레이저로 혼합 공격을 하고 나중에는 기체로 달려드는데 사진과 같은 방법으로 피할 수 있다

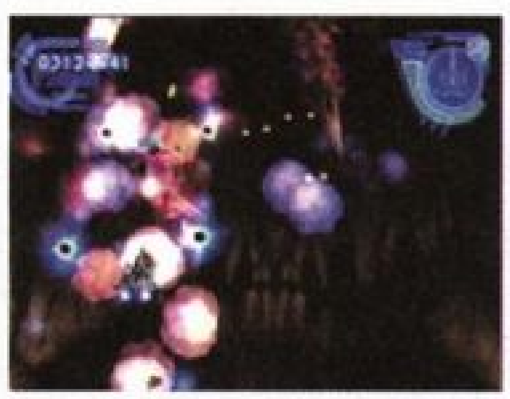


이런 식의 패턴



날따라 해봐요 요렇게~

3 중보스를 없애면 본격적인 총공격이 시작된다. 약하고 강하고를 떠나서 정말 많은 적들이 출현하니 주의하도록하자. 재밌는 것이 이 스테이지의 연출이 TA***의 게임인 레이**의 6스테이지와 비슷하다는 것. 적의 모함까지도 등장하는데 그다지 큰 위협이 되지 않으므로 걱정하지 않아도 된다.

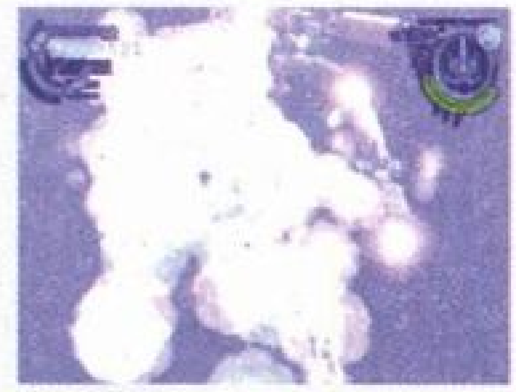


무서워보이는 모함이지만 하나도 안무섭다



역시 가을엔 종합 선물 세트

이곳을 돌파하면 아군 모함에서 위력적인 미사일을 투하하는데 적의 감염체 달라붙어 되려 실피드쪽으로 날아온다. 부위에 상관없이 아무곳에나 탄환을 찔러주면 바로 폭파되긴 하지만 너무 접근해 있으면 파편에 데미지를 입으니 주의



엄청난 연출이다!

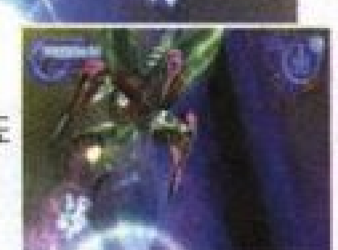
4 이제 스테이지 5의 마지막 보스다. 이공간에서 등장하자마자 실피드를 온몸으로 가둔상태에서 공격하기 때문에 행동범위가 좁다. 하지만 이것을 잘 활용하면 초반에 많은 데미지를 입힐 수 있다.



가운데 몰려있지만 공격은 계속 된다

양쪽으로 달려있던 갑옷같은 것이 떨어져 나가면 2가지 패턴으로 공격한다. 이놈의 약점이 정 가운데인데 반해 움직임이 많으므로 가장 효과적인 무기는 네이팜 봄. 패턴이 그다지 어렵지 않기 때문에 큰 무리 없이 격추시킬 수 있다.





위력적이긴하나 유도 성능은 없다



이런 식으로 빙빙 돌기 때문에 후방 공격이 없으면 낭패다

스테이지 6 - 미개의 혹성속으로…

진행 루트

혹성속으로 침투 ◎ 계속되는 적의 공격 ◎ 검은 삼연성(?) 등장 ◎

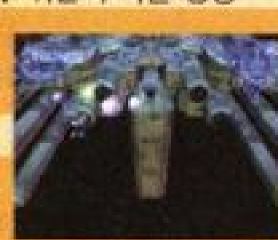


1. 쥐돌이 폭탄 등장

2. EMERGENCY 1 ◎



◎ REFUEL ◎ EMERGENCY 2



추천하는 무기 교환

REFUEL 전 스타 보우 + 네이팜 봄 REFUEL 후 썬더 아로우 + 네이팜 봄

정체를 알 수 없는 혹성이 모습을 드러냈다. 끊임없는 공격이 시작될 것이다. 전 스테이지에서는 볼 수 없었던 패턴과 쏟아지는 탄알의 양이 틀리다.



마치 인간의 몸속에 바이러스가 들어간 이치군

1 어느 정도 진행하다보면 특이한 공격을 해오는 적들이 등장하는데 첫 번째 나오는 적중 쥐와 비스므리하게 생긴 것이 있다. 이것은 실피드 본체에 붙어 자폭하는 것이 특징이다. 하지만 직접 공격이 없으면 폭발하지 않으니 가급적이면 공격을 자제하며 통과하도록 하자. 만약 실피드 기체에 붙었다면 기체를 흔들어 떨어트릴 수 있다.



무차별 공격이다



위력만큼은 무시무시하다



이렇게 달라붙는다

2 이 곳을 통과하면 경고가 울리고 중보스가 등장한다. 공격의 특징이라면 유난히 긴꼬리를 이용해 칼질을 한다는 것인데 짜증날 정도로 잘 따라붙으니 주의하자.



그래, 우리나라 펜싱에서 금메달 먹었어

이 사시미군(?)을 격추시키면 보급이 이루어지고 드디어 최종보스와의 싸움이다.

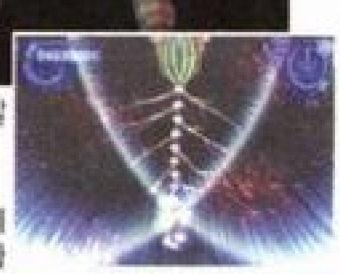


뭔가 나오는게 다르다

3 거대한 포대가 달린 우주선이 첫 단계이다. 이것을 빨리 격추시키면 시킬수록 유리한 싸움이 된다. 왼쪽이건 오른쪽이건 포대를 중심으로 밀착한 상태로 공격을 퍼부으면 금방 파괴된다. 좌, 우, 중(또는 우, 좌, 중)의 차례로 격파하면 마지막 보스의 본체가 나타난다



한쪽이 떨어지면 빨리 반대편으로 이동



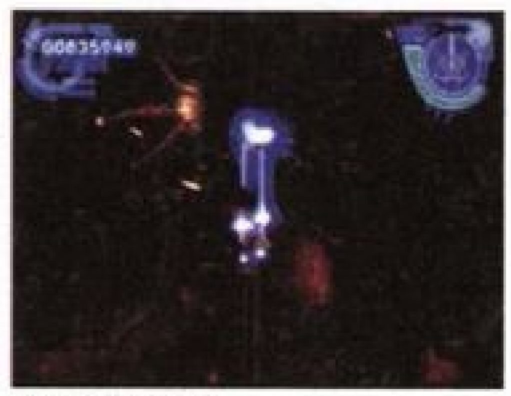
이렇게 멋지게 등장한다

나무가지가 연상되는 꼬리를 가장 처음 제거해야한다. 이 꼬리에서 계속 공격이 이루어지기 때문이다.



어서 어서 파괴

꼬리가 다 파괴되면 앞쪽으로 달아나며 패턴 미사일을 발포한다. 좌우로 크게 선회하며 피하면 그리 어렵지 않게 피할 수 있을 것이다



이런식으로 공격한다

다음 패턴은 공격을 안 하는 척 접근해 갑자기 공격을 하는 패턴이 있다. 무기로 공격하면 없어지는 총알이 다수 섞여 있으므로 그다지 위험하지 않지만, 방심하면 데미지를 입게 될 것이다.



죽을 때가 다가오면 다음 사진과 같은 레이저를 쏘며 장엄하게 죽는다(…)



공략후기

모두의 기대를 안고 발매된 「실피드 ~더 로스트 플래닛」. 하지만 그 기대가 너무 컸던 것일까? 필자의 경우는 아쉽게도 전작을 해보지 못하여 PS2용이 재밌다는 느낌을 지울 수없다. 하지만 주변 사람들의 얘기를 들어보면 다소 실망을 한 듯하다. 더 발전된 모습의 실피드를 기대했던 그들은 옛 모습에서 크게 탈피하지 못한 점에 대하여 불만을 보이는 것 같다. 여담이지만 게임아츠가 말하는 리메이크와 후속작이란 어떤 것인지 궁금해진다. 과연 PS2용 실피드는 그 옛날 MD-CD의 후속작이냐, 아니면 리메이크냐….

분명 많은 변화가 있고 신선한 느낌도 든다. 하지만 게임에 추가적인 요소들을 추가하지 않아 즐기는 사람들로 하여금 쉽게 질리게 만든다는 것은 좀 문제가 있지 않을까? 외람된 얘기… 아니 어떻게 보면 상당히 재미있는 얘기가 될 수도 있는 얘기다. 얼마전일까? PC용 「이스 2 이터널」이 발매되었을 당시 이스를 아는 사람들이 그것을 보고 감탄을 금치 못했다. 추가된 점은…. 그다지 없다. 뛰어난 퀄리티의 동영상이 추가된 것과 게임 자체의 퀄리티가 높아보이는 것 정도일까? 하지만 모두들 훌륭하다는 소리밖에 들리지 않았다. 하지만 왜 실피드는 칭찬을 받지 못하는 것일까? PS2라고 해도 손색없는 깔끔한 그래픽, 뛰어난 CG영상, 전작과 같은 시스템… 등등. 사실 이런 것을 원했으면서도 혹시 무슨 다른 모드는 추가되지 않았을까? 라는 생각이 많았던 것 같다. 하지만 PS2로 나온 실피드는 잘 만든 작품이고 또 좋은 작품이라는 것은 인정할만하지 않은가라고 생각해본다.

총정리 페이지

구구절절 늘어놓은 스테이지 공략이며 뭐며뭐며…. 모두 귀찮다고 여겨지는 당신을 위한 보너스 페이지겸 모든 것을 담고 있는 정리 페이지! 자~ 스테이지별 간단 플로우 차트를 한곳으로 모았다. 이 한페이지로 이미지 트레이닝하고 노래부르면 어느새 당신도 실피드 강자(확신은 금물)!

스테이지 1 - THE CONTACT

진행 루트

스타트 → 통상 적들의 출현 → 1. EMERGENCY 1 →





2. EMERGENCY → 자코 적의 연속 공격 → 1REFUEL

추천하는 무기 교환

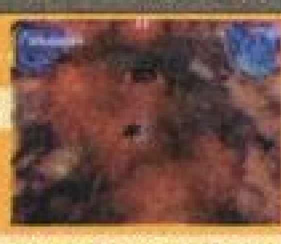
REFUEL 전 V발칸 + V발칸 REFUEL 후 발칸 + V발칸

기본적인 시스템을 익히는 곳이므로 출현하는 적의 량도 적고 보스도 그다지 어렵지 않다. 중요한점은 메가 레이트 시스템에 적응하는 것이다. 전체적인 감각을 익히도록 하자.

스테이지 2 - 혹성강하작전(惑星降下作戰)

진행 루트

혹성강하작전 개시 → 1. EMERGENCY 1



→ 중심부로 이동 →



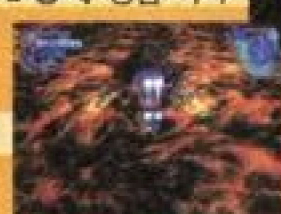
REFUEL → 2. 기생 전투기 2대 출현 → 적편대 대량 출현 →



3. EMEGENCY 2 → 4. 용암 지역



→



5. EMERGENCY 3

추천하는 무기 교환

REFUEL 전 옵티컬 레이저 + 옵티컬 레이저

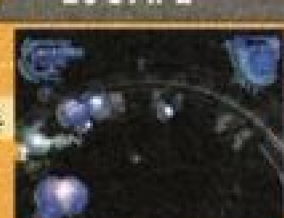
REFUEL 후 옵티컬 레이저 + 네이팜 봄(네이팜 봄이 없을 경우 옵티컬 레이저로 대체 가능)

등장하는 적들의 수와 보스급 캐릭터가 많아진다. 중심부로 진입했을 때 쓰러지는 건물은 데미지 판정이 있으니 주의. 그리고 약 4번에 걸쳐 보스급 캐릭터들이 등장하니 주의해야된다. 용암 지역에서는 점수를 내는 것도 좋지만 안전이 최우선이다.

스테이지 3 - ESCAPE

진행 루트

우주 요새 침투 → 1. 침투 방어 체제 가동



→ REFUEL →

통상 적들 출현 →



2. 중보스급 기체 출현 → 요새 중심부 →



3. EMERGENCY

추천하는 무기 교환

REFUEL 전 더블 옵티컬 레이저

REFUEL 후 옵티컬 레이저 + 네이팜 봄

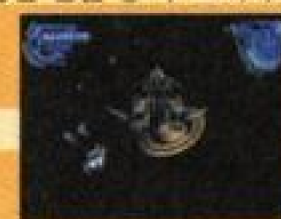
우주 요새로 침투를 하면 바로 보안 체제 적들이 등장하는데 실피드의 행동 반경이 줄어드니 최대한 빨리 제거하는 것이 유리하다. 어려운 적들이 많이 등장하므로 데미지를 최소화하는 것이 중요하다. 보스는 본체의 중심부가 약점이므로 빈틈을 보이면 저돌적으로 파고들어서 공격해야한다.

스테이지 4 - 亞空間

진행 루트

아공간 돌입 → 1. 스테이지 1부터 ~ 3까지의 중보스급 생물체 출현 →





2. EMERGENCY → REFUEL

추천하는 무기 교환

REFUEL 전 7 타입 빔 + 네이팜 봄 REFUEL 후 팰시온 와이퍼 + 네이팜 봄

스테이지 1~3까지의 중보스급 기체들이 등장한다. 이 녀석들을 전부 파괴해야만 보급이 이루어지므로 조심하자. 이미 설명한 부분이라 따로 설명이 필요 없을 듯하다. 스테이지 4의 보스는 중심부로 파고 들어가 과감하게 공격하는 것이 효과적이다.

스테이지 5 - 총공격

진행 루트

운석군 속으로 돌입 → 1. 정체를 알 수 없는 레이저포



→



3. 총공격 ←



2. EMERGENCY 1

→ 적의 반격 →



4. EMERGENCY 2

추천하는 무기 교환

REFUEL 전 스타 보우 + 네이팜 봄 REFUEL 후 네이팜 봄 + 네이팜 봄

운석군을 돌파해 조금 지나면 정체불명의 레이저포가 날아온다. 적기체를 비롯해 실피드에게도 피해를 입히니 주의해야한다. 양쪽으로 계속 움직여가며 피해야되고 피할 공간이 없다고 생각되면 운석을 동지면서 피하도록 하자. 중 보스는 감염당한 모함인데 맷집이 정말 좋으니 데미지 관리를 해가며 집중 공격하자. 패턴은 그다지 어렵지 않다. 모함선의 정 가운데가 치명적인 약점이다. 이녀석을 제거하고 나면 총공격의 시작 수없이 많은 적 기체가 편대로 등장한다. 적의 전함을 차례차례 섬멸하면 스테이지 5의 보스 등장. 기체주위를 둘러싸고 있는 갑옷을 먼저 제거하는 것이 승리로 이어지는 길이다.

스테이지 6 - 미개의 혹성속으로…

진행 루트

혹성속으로 침투 → 계속되는 적의 공격 → 검은 삼연성(?) 등장 →

2. EMERGENCY 1 ←



1. 쥐돌이 폭탄 등장



→ REFUEL → EMERGENCY 2



추천하는 무기 교환

REFUEL 전 스타 보우 + 네이팜 봄 REFUEL 후 썬더 아로우 + 네이팜 봄

정체불명의 혹성속으로 침투. 끊임 없는 적들이 등장한다. 각각의 대처법을 잘 활용하면 통과할 수 있다. 중보스는 일정 패턴과 직접 공격을 가해오는데 기체를 따라오면서 공격하므로 절묘한 조작이 필요하다. 마지막 보스는 본체가 들어나면 꼬리부터 시작해 머리를 파괴하는 순서로 공격하자.

실황 중계를 보는 듯한 리얼함

극공간 프로야구





劇空間プロ野球



실제 야구 경기를 관전하고 있는 것처럼 선수들의 완벽한 동작과 아나운서의 실황 중계…. 이런 것들이 하나로 어우러져 탄생한 것이 「극공간프로야구」다. 스퀘어에서 처음 만들어낸 야구 게임. 어떻게 보면 기대 이하, 또 다르게 보면 잘 만든… 약간 희비가 교차되는 부분이지만 분명히 잘 만든 작품임은 틀림없다. 팬들을 위한 서비스 정신이 부족하여, 게임 외적인 재미(자기 선수 만들기, 홈런 경쟁 외 등등)를 얻을 수 없다라는 단점이 보이지만 기존의 야구 게임과 차별화를 두어 새로운 방식의 야구게임을 만들어냈다. '새롭다'라는 의미는 굉장히 많은 뜻을 내포하는데…. 얼마나 새로운지 본 공략을 통해 알아보자.

공략 … 김규만

PS2

●장르 : 스포츠 ●제작사 : 스퀘어

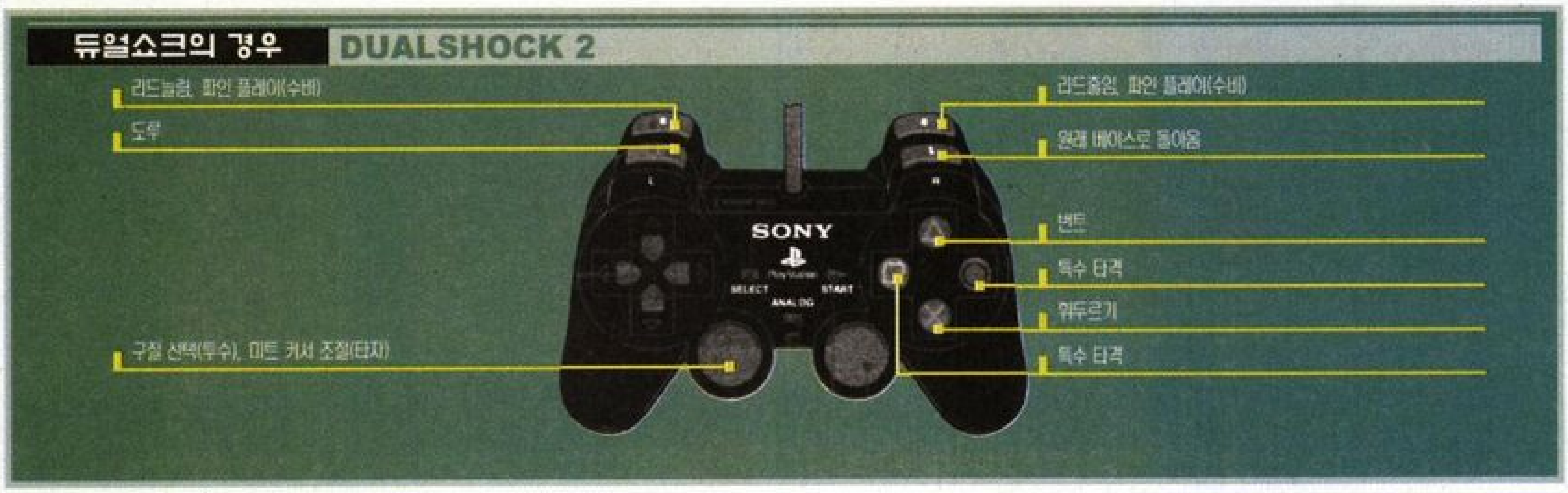
●발매일 : 9월 7일 ●발매가 : 6, 800엔

ACT SHT RPG A·RPG S·RPG ADV RCG SIM VS SPT MUS PUZ ETC

조작법 설명

수비와 타격에서 기본적인 면은 코나미의 야구 게임인 「실황 파워풀 프로야구」와 별반 다를 게 없다. 물론 100% 똑같다면 말도 안될 것이고…. 간단히 말하자면 아주 기초적인 것들이 비슷하다는 얘기. 예를 들자면 수비컨트롤의 경우가 비슷하다. 사진을 보면 보다 쉽게 알 수 있다.

듀얼쇼크의 경우 DUALSHOCK 2



기본 조작

버튼	효과
○버튼	결정
×버튼	캔슬, 전으로 돌아감
START버튼	게임스타트, 타임

투구 조작

조작	효과
방향키	구질 선택, 투구 컨트롤
중립상태	슬로우 볼, 체인지 업(투수에 따라 변화함)
↑	직구(스트레이트)
→	슬라이더
←	슈트
↓	포크
↖, ↗	웨스트 볼(빼는 볼, 거르는 볼)
↙	싱커, 스크류, 너클 볼
↘	커브

타격 조작

조작	효과
방향키	타구 포인트의 이동
○버튼	밀어치기(우타자), 당겨치기(좌타자)
×버튼	휘두르기
□버튼	당겨치기(우타자), 밀어치기(좌타자)
△버튼	번트

주루 조작

조작	효과
중립상태	베이스 지정
→	1루
↑	2루
←	3루
↓	홈 베이스

수비 조작

조작	효과
방향키	야수의 이동
○버튼	퍼스트로 송구
△버튼	세컨드로 송구
□버튼	서드로 송구
×버튼	백홈
L1, R2 버튼	점프/파인 플레이

수비 위치 지정

※투수가 와인드 업을 하기 전에 사용가능

L1버튼	전체를 왼쪽으로 이동
R1버튼	전체를 오른쪽으로 이동
L2버튼	중간 수비(평상시 상태)
R2버튼	전진 수비

모드 설명

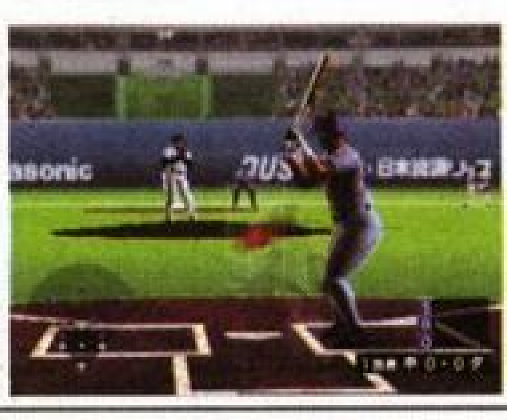
▶오픈전

12개의 구단중 마음에 드는 구단을 선택해 게임을 즐길 수 있다. 특이한 점이라면 다음 사진과 같이 핸디캡 설정을 할 수 있다. 실력차가 많이 나는 사람이 모여 게임을 즐길 때, 핸디캡을 설정하는 것으로 그 실력차이를 줄인 상태로 게임을 즐기는 것이 가능하다. 다른 야구 게임들은 컨디션을 조정하는 것으로 핸디캡을 정했던 것과 다르게 구단의 능력치를 일정량(퍼센트로 결정)올려주는 것으로 핸디캡 설정을 할 수 있다.





150% 설정을 해두면 본 게임에서 볼의 코스를 미리 확인할 수 있다



▶패넌트레이스

좋아하는 구단을 선택하여 그 구단의 한 시즌을 직접 운영하는 모드. 처음 시작하는 경우는 세세한 게임설정을 한 뒤 게임에 들어갈 수 있다. 시즌 기간은 최소 15경기에서부터 128경기까지 설정할 수 있다. 간단하게 일본시리즈에서 우승해보고 싶다면 15경기 게임으로 진행하는 것도 큰 무리가 없다.



기본 설정에서 에러 유무, 바람 유무, 기타 설정들을 할 수 있다

설정이 모두 끝나면 다음과 같은 준비 메뉴가 등장한다. 여기서는 게임 설정을 비롯해 자신의 성과를 확인 할 수 있고 다음 경기는 어떤 팀과 경기를 가지게 되는지 미리 확인할 수 있다.



이것이 패넌트레이스 준비 메뉴

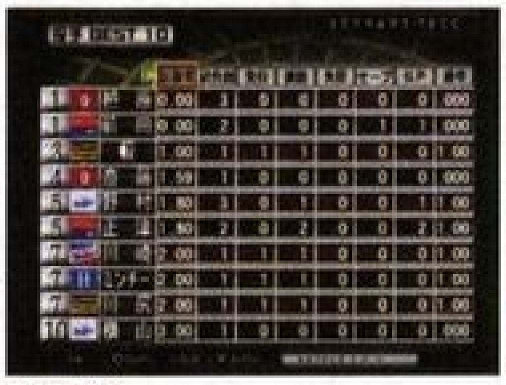
· 일정표(日程表)

공식 스케줄을 확인할 수 있다. 어떤 투수를 등판시켜야하는지 미리 확인할 수 있으므로 자주 체크하는 것이 좋다.



다음날의 경기를 비롯해 최고 몇 주 이후의 경기까지 미리 확인이 가능하다

• 성과표(成果表)



데이터 확인



타율이 높고 방어율이 높은 거 만큼 기분 좋은 일은 없지…

자신의 패넌트레이스 성과를 한눈에 확인할 수 있는 곳이다. 현재 팀의 순위, 투수 베스트 TOP 10, 타자 베스트 TOP 10, 개인 타이틀 등등 여러 가지 데이터를 볼 수 있다.

• 선수들의 컬러바

이것은 선수들의 현재 상태를 표시하는 것으로 컨디션뿐만 아니라 그밖에 다른 것들도 여기서 체크할 수 있다. 경기의 승패에 따라 떨어지기도 하며 무리한 경기를 뛰었을 때나, 체력이 떨어졌을 때 떨어지기도 한다.



이것을 수시로 확인하자. 경기 결과와 직결된다

▶리그전

간단한 설정으로 쉽게 리그전을 즐길 수 있다. 기본적인 설정 방법은 패넌트레이스 초기 설정과 크게 다르지 않다.



팀 이름을 자기가 직접 정할 수 있다는 특징(?)이 있다



설정중 CPU 설정인가 플레이어 설정인가를 정해두면 친구들끼리 모여 게임을 즐길 수도 있다

▶일본 시리즈

'패넌트레이스를 할 시간은 없다!' 라고 생각하는 사람은 일본 시리즈 모드를 사용하면 된다. 설정에 따라 플레이어 VS 플레이어를 즐길 수도 있고 컴퓨터를 상대할 수도 있다. 일본 시리즈답게 정확히 7전 4선승제, 긴박감을 맛볼 수 있을 것이다.



플레이어 셀렉트



경기는 7전 4선승제



게임 준비 메뉴에 핸디캡(ハンディキャップ)과, 스타디움 셀렉트(スタジアムセレクト)가 추가되어 있음을 확인할 수 있다

게임을 알면 백전백승!

기초적인 조작법에 이어서 이번에는 「극공간프로야구(이하 극공간)」를 좀 더 깊게 알아보자. 코나미와의 저작권 문제로 발매일이 늦어진 사건을 비롯하여 선수들의 데이터 또한 전부 1999년의 것을 사용했다. 그래서 99년에 요미우리 자이언츠에 있다가 00년 시즌에 치바 롯데 마린즈로 이적한 이시이(石井)의 경우, 99년에 요미우리에 그대로 있다는 것을 유의하자.

▶시스템이 굉장히 이상한데…

기본적인 인터페이스는 '하드볼(PC용 야구 게임)' 처럼 단순한 편이다. 하지만 타격과 수비에 필요한 시스템이 적절히 사용되고 있다. 이제부터 하나씩 알아보기로 하자.

▶타격 브리핑

「극공간」는 타격 감각이 아주 특이하다. 간단하게 얘기하면 미국의 야구 게임스타일과 굉장히 흡사한데 그렇다고 똑같은 것도 아니라 타이밍과 포인트를 잡기가 애매하다. 우선 투수가 던지는 공의 속도와 구질에 익숙해져야 한다. 「극공간」은 핸디캡 설정을 하지 않는 이상 스트라이크 존에 공의 코스가 표시되지 않는다. 그래서 날아오는 공을 본 뒤 그것으로 코스를 읽어 쳐내야만 한다. 또, 투수의 경우 오버 스로, 사이드 암, 언더 스로로 나뉜다는 것이 실제로 타격에 많은 영향을 준다. 투구 타입에 따라서 코스를 읽어내는 방법이 다르기 때문에 많은 적응이 필요하다. 이쯤되면 공을 때리기가 힘들다고 생각하기 쉽상일 것이다. 하지만 스퀘어는 게임밸런스가 무너지는 것을 방지하기 위해 기본적으로 록온 성능을 채택했다. 이 말은 공의 코스를 대강 파악한 뒤 조준을 하면 배팅 커서가 자동으로 따라간다는 얘기. 이것을 잘 활용하면 공을 때리는 일은 그다지 어렵지 않다. 하지만 이 록온 성능을 너무 신용하다가는 안타를 치기는커녕 삼진만 될 수도 있으니 주의.



투수가 던지는 공을 봐야하느니라…

• 밀어치기와 당겨치기

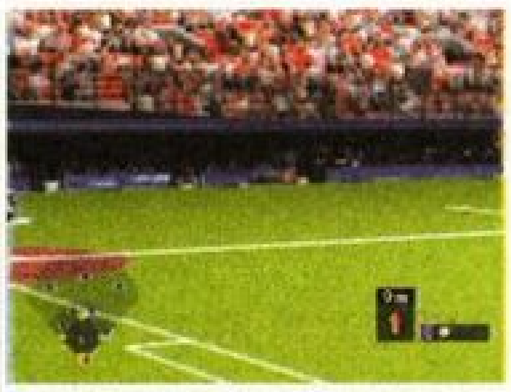
앞에 기본 조작에도 체크가 되어 있듯이 밀어치기와 당겨치기가 버튼에 대응된다. 보통 야구 게임에서 밀어치기와 당겨치기는 볼이 배트에 맞는 순간 방향키를 밀어주거나 당겨주는 것으로서 처리된다. 하지만 「극공간」에서는 보다 전술적인 면을 강조하려고 했는지 타격 방식을 각 버튼에 대응시켜 놓았다. 잠깐 설명을 하자면 밀어치기의 경우 일반적으로 힘좋은 타자들이 외각의 볼을 쳐낼 때 사용하는 타격 방식으로 OB의 김동주가 이 타격 방식을 사용해 홈런을 쳐내어 떠들썩 한 적도 있었다. 당겨치기의 경우 일반적으로 허리의 힘이 약한 타자들이 사용하는 타격 방식이다. 허리의 힘이 약한 것을 역으로 이용한 타격법으로 몸쪽 볼이 날아올 때 배트의 그립을 되도록 짧게 잡아 몸쪽으로 끌어 당겨 쳐내는 방법이다. 게임에서 확률상으로는 장타가 나올 확률이 높지만 파워가 약한 타

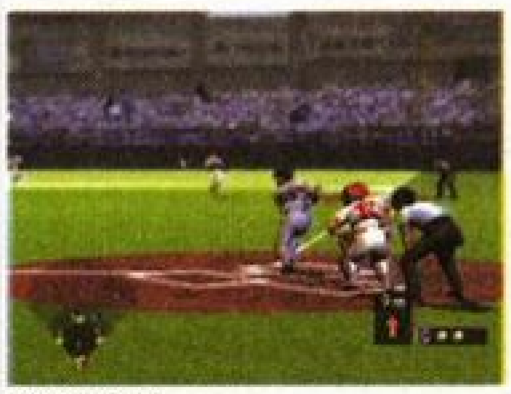


주자가 2, 3루. 이 경우는 역시 밀어치기로 팀배팅을 하자(물론 좌타자의 경우는 당겨치기를 이용하면 된다)

PlayStation 2

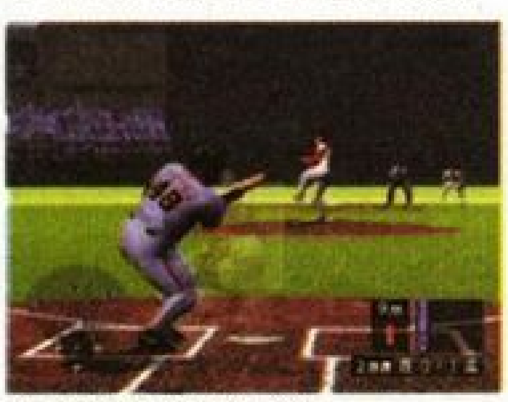
자에게만 사용하는 편을 추천한다. 이 두 타격 방식은 팀배팅을 할 때 사용하도록 하자. 예를 들어 주자가 2, 3루에 있고 타자가 우타자일 때는 되도록 밀어치기를 이용해 2루수 앞 땅볼이 되더라도 득점과 연결할 수 있도록 하라는 얘기이다.

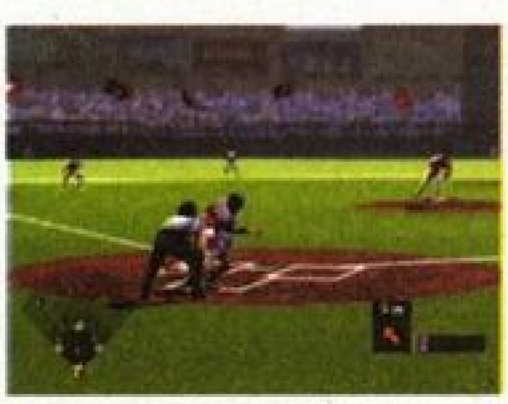

밀어치기 당겨치기의 효과는 앵글로서 확인할 수 있다. 이것은 일반 타구


이것은 당겨치기

• 번트 플레이

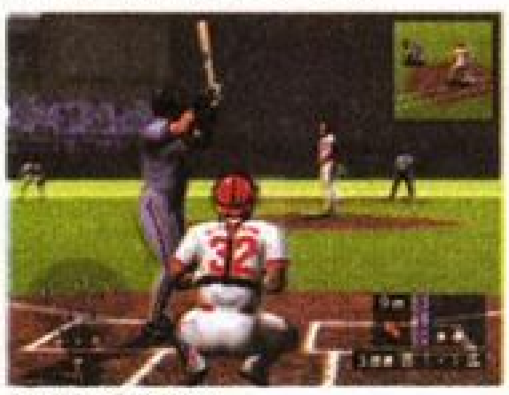
번트의 경우 타구의 방향을 마음대로 정할 수 없다는 특징을 가지고 있다. 보통 야구게임에서는 사전에 미리 타구의 방향을 정해 타이밍만 맞춰주는 방식이 대부분이다. 하지만 「극공간」은 투구의 방향에 따라서 타구의 방향이 결정된다. 플레이어가 할 수 있는 것이라면 공의 높낮이 조절. 공이 맞는 순간 방향키를 위, 아래로 조절하여 타구의 높이를 조절할 수 있다.

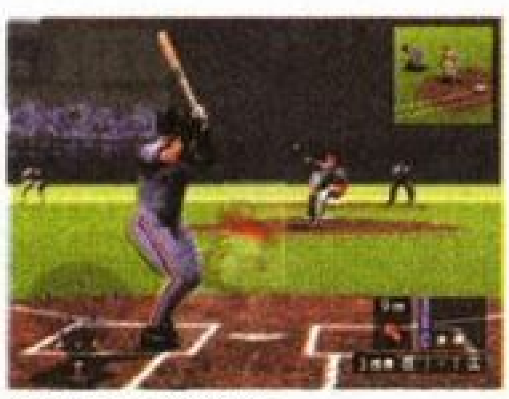

기본 번트자세. 움직이지 못한다

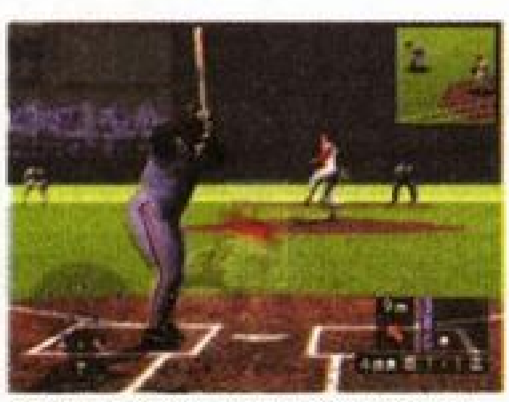

높낮이의 조종으로 공을 낮게 깔자

• 주루 플레이

주루 플레이도 이젠 게임에 직접적인 영향을 미친다. 어떤 의미냐 하면, 우선 주자의 리드를 플레이어가 직접 조절할 수 있다. 각각 L2와 R2로 리드를 늘이고 줄일 수 있는데 투수에게 심리적인 부담이 생기도록 유인할 때 효과적으로 사용할 수 있다. 뿐만 아니라 도루를 하기 전에 충분한 리드를 해두지 않으면 도루 성공이 어렵다. 리드를 할 때에는 투수의 견제에 충분히 대비를 해야되는데 견제가 드러온다고 예상되면 타이밍을 맞춰 R2를 눌러주면 견제 때 세이프가 될 확률이 높아진다. 가만히 멀뚱하게 있다보면 아웃되고 마니 주의하자. 리드를 잘하게되면 병살까지도 면할 수 있게된다. 주루 플레이도 중요하지만 너무 주루에 신경쓰다보면 투수에게 삼진 당하기 쉬우니 주의하도록 하자.

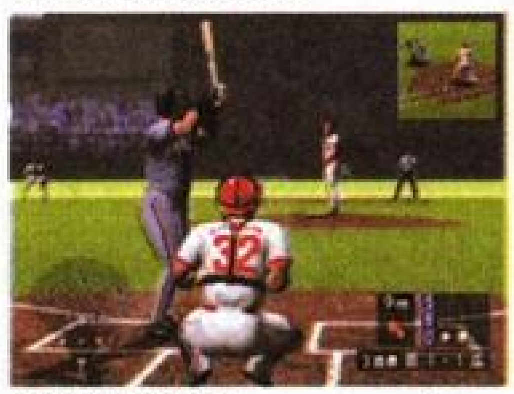

평상시는 이 정도이다

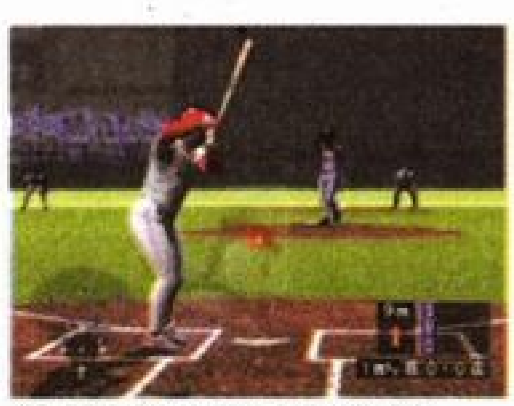

리드를 조금 늘리면 이 정도

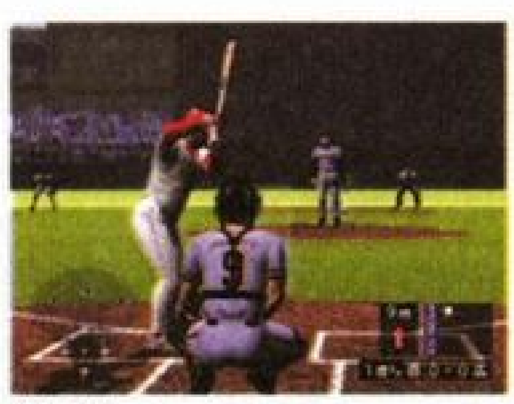

이 정도가 되면 슬슬 견제가 들어오니 항상 대비

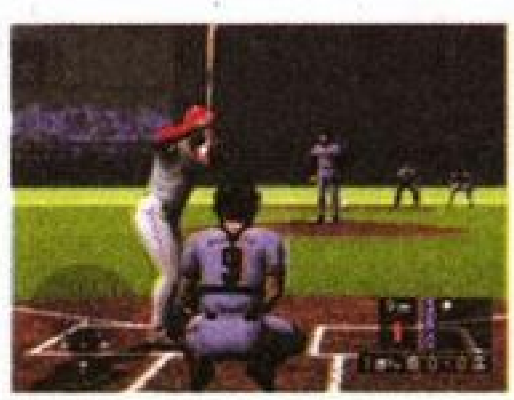
▶투수, 수비에 대하여

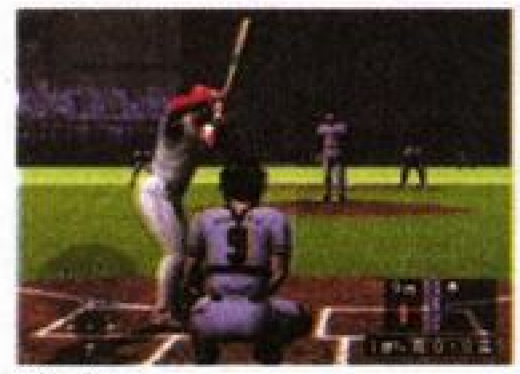
투수는 와인드 업 전에 인터벌에서 방향키로 구질을 선택하고 와인드 업 직전에 ×버튼을 다시한번 눌러줘야 투구를 한다. 구질 선택 다음에 생기는 딜레이에서 ×이외의 버튼을 누르면 각 베이스에 해당하여 견제동작으로 연결된다. 수비는 공의 접근되어 있는 상태라면 어느정도 컴퓨터가 커버를 해준다. 하지만 멀리 떨어지거나 나이스플레이, 점프 등은 직접 조작을 통해 이루어진다. 컴퓨터의 임시 조작이 꽤 좋은 편이지만 되려 이 임시 조작 때문에 수비에서 에러가 나는 경우가 가끔 있는데, 이것은 게임 자체의 버그여서 한마디로 거의 고질병이라고 할 수 있다. 그다지 자주 출현하지 않기 때문에 너무 신경 쓰지 않아도 된다. 수비의 위치를 변경하는 것은 앞에서도 설명했듯 버튼을 통해 간단하게 이루어진다. 수비 위치를 잘 변경시키는 것이 내, 외야에서 범실을 미연에 방지할 수 있는 좋은 약중 하나인 반면 역으로 당할 경우가 있으니 잘 생각해서 사용하자.

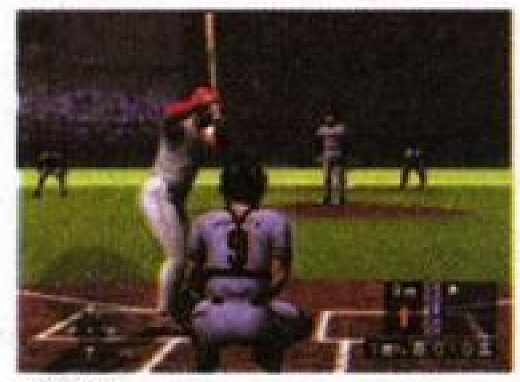

이 동작에서 구질 선택


여기서 다시 한번 버튼을 눌러주면 투구한다


중립 수비


좌측 수비

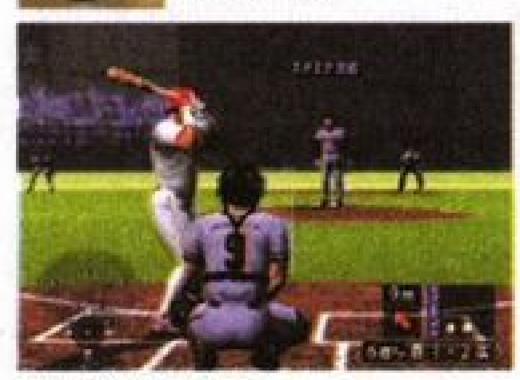

우측 수비


전진 수비

• 투수의 스테미너

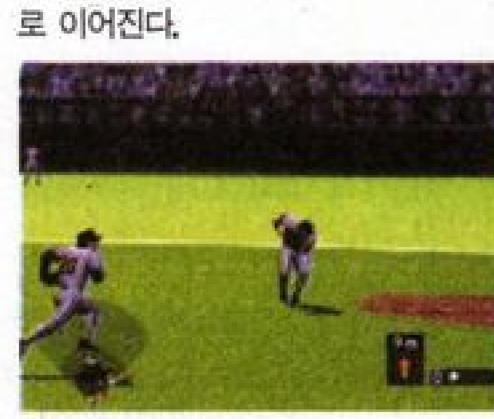
투수의 스테미너는 타임을 한 뒤 메뉴에서 확인할 수 있다. 하지만 각 투수마다 정해진 스테미너가 다 소모되면 투수의 머리 위에 파란 글씨로 표시되니 체크하도록 하자.


피자가 생각나는(?) 동그란 판이 스태미너 소모량


지치면 이렇게 표시된다

• 수비 동작 캔슬

수비수의 기본 동작중 공을 잡은 상태는 모든 선수가 똑같다. 중요한 것은 이 동작을 캔슬하지 않을 경우 송구때 많은 딜레이가 생긴다. 이 동작을 캔슬하는 방법은 아주 간단하다. 수비수가 공을 받는 동작을 취하고 있다면 미리 송구해야될 베이스의 버튼을 눌러주자. 한마디로 선입력을 하라는 것. 선입력이 끝나면 기본동작을 거치지 않고 바로 송구 동작으로 이어진다.


이쯤에서 캔슬해두면 된다

이 선수를 활용하면 승리가 보인다

각 팀마다 뛰어난 선수들을 반드시 활용해야만 보다 좋은 경기를 할 수 있다. 99년 데이터라는 점을 충분히 감안한 결과이므로 각 팀의 이 선수를 활용하도록 하자.

센 트 럴 리 그

주니치 드래곤즈 (中日 ドラゴンズ)

선동렬과 삼손리 그리고 이종범의 전성기임을 입증시켜준다. 주목할 타자는 3루수인 고메스와 외야수인 세키가와이고, 투수는 노구찌와 선동렬이다.

타자



레오 · 고메스 (レオ・ゴメス)

.294의 높은 타율과 36개라는 홈런을 기록해 주니치 부동의 4번 타자임을 확신시켜주었다.



세키가와 코이치 (関川 浩一)

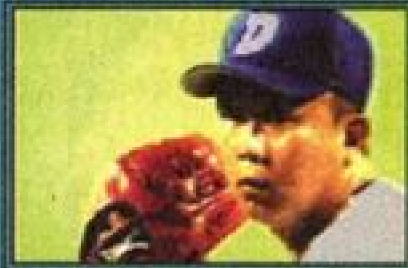
.330의 높은 타율을 기록한 선수. 한신 타이거즈때는 그다지 빛을 보지 못하였지만 주니치로 이적한 이후 공수주에서 눈부신 활약을 기록한다. 장타력보다는 단타위주의 출루 플레이가 훌륭한 선수

투수



노구치 시게키 (野口 茂樹)

99년 MVP에 빛나는 투수. 19승 7패에 방어율 2.65로 가와카미 선대의 신인 에이스. 낙차 큰 슬라이더가 주무기인 좌완투수이다. 프로 경험이 적음에도 불구하고 과감한 피칭을 한다.



선 동열 (宣 銅烈)

나고야의 태양으로 불린 선 동열. 일본 데뷔 3년차. 스태미너가 떨어져 많은 이닝을 던지지 못한다는 단점을 가지고 있으나 마무리 투수로서는 최강. 최고 154Km에 달하는 직구와 고속 슬라이더가 주무기다.

요미우리 자이언츠 (讀賣 ジャイアンツ)

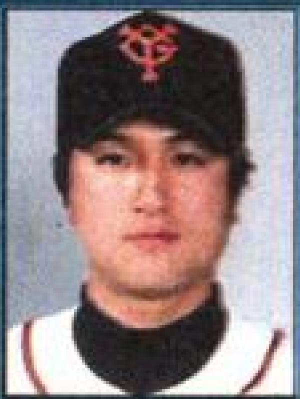
투, 타에서 결점이 없는 강력한 팀이지만 고질적인 수비 불안과 마무리 투수의 부재가 리그의 우승을 저해한다. 2000년 시즌에서는 명실공히 최강의 팀으로 군림하고 있다.

타자



마쓰이 히데키 (松井 秀喜)

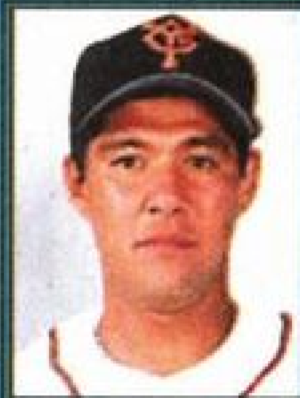
별명은 고질라. 별명 그대로 파워풀한 타격을 과시하며 요미우리 클린업에서 없어선 안될 존재. 항상 올스타에 출전하고 있으며 2000년에도 그의 방망이는 달아오른다. .304의 타율과 42개의 홈런을 기록했다.



타카하시 유키노부 (高橋 由伸)

조성민과 더불어 요미우리의 오빠부대를 만들기도 했다는 일화를 가지고 있다. 마쓰이에 뒤를 잇는 요미우리의 파워히터. .315의 타율과 34개의 홈런을 기록한 바 있다.

타자



사이토 마사키 (齋藤 雅樹)

2000년 시즌 개막 연패, 현역 최다승인 175승을 올린 요미우리 부동의 에이스. 2000에는 2군에서 재조정을 받고 9월 현재 일군에 복귀한 상태.



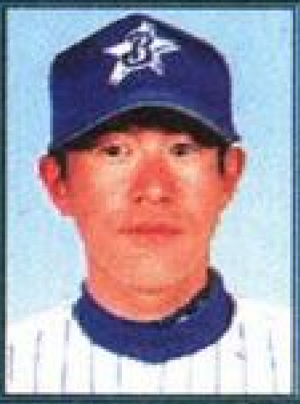
우에하라 코우지 (上原 浩治)

99년 신인왕과 사와무라상을 동시에 석권한 말 그대로 괴물. 마쓰자카와 함께 최고의 신인 투수로 인정받고 있으며 99년 기록은 신인이라 생각할 수 없는 20승 4패

요코하마 베이스타즈 (橫濱 ベイスターズ)

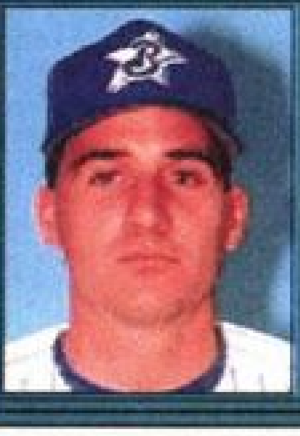
'머신건 타선' 이라는 한마디로 대표되는, 무서운 집중력을 발휘하는 팀. 99년까지 대마신(大魔神)이라는 별명을 가지고 있던 사사키의 존재에 힘입어 리그 우승을 넘봤을 정도로 막강한 전력을 보유하고 있다. 그러나 우승하진 못했다(…).

타자



이시이 타쿠로 (石井 琢朗)

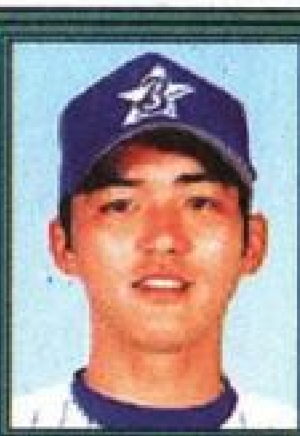
센트럴 최고의 유격수로 평가받는 요코하마의 선두타자. 호타, 준족, 철벽수비를 자랑한다. 단지 에러가 있는 거 빼면….



로버트 리차드 로즈 (ロバート リチャード ローズ)

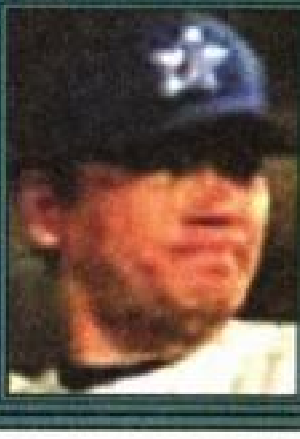
99년 150타점이 넘도록 방망이질을 해댄 주전 2루수. 체구에 어울리지 않는 강인 파워와 정교한 배팅으로 항상 높은 타율과 타점을 자랑한다. .369라는 경이로운 타율과 37개의 홈런 기록을 가지고 있다.

타자



사이토 타카시 (齋藤 隆)

이렇다할 선발진이 없는 요코하마에서는 주목할만한 선발 투수. 정통우완으로 방어율3.95에 14승 3패의 기록을 남겼다



사사키 가즈히로 (佐佐木 主浩)

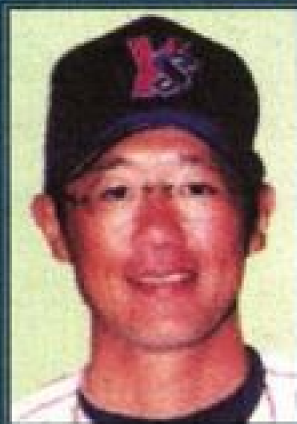
현재 메이저 리그에 진출해 있을 정도로 최고의 마무리 투수. 명실공히 요코하마의 에이스 투수로 자리잡고 있으며 가공할만한 낙차를 가지고 있는 포크를 주무기로 사용한다.

PlayStation 2

야쿠르트 스왈로즈
(ヤクルト スワローズ)

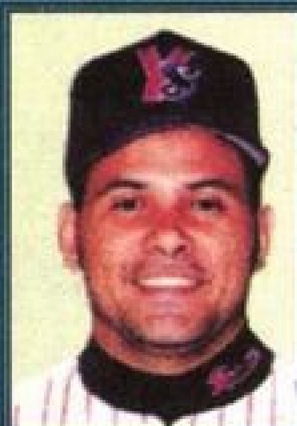
주니치에 이어 숨겨진 투수 왕국. 멤버는 나쁘지 않지만 선수의 노년화가 팀 침체의 원인이 되고 있다. 슬슬 뉴페이스가 필요하다.

타자



후루타 아츠야
(古田 敦也)

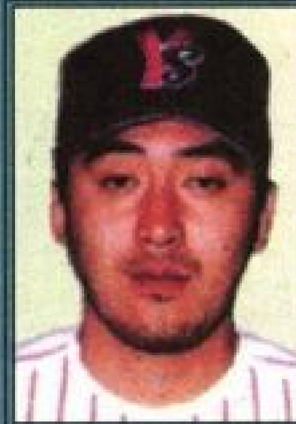
살아있는 전설의 포수. 센트럴과 퍼시픽을 합쳐 이만한 포수가 없다. 나이를 속이는 듯한 그의 플레이는 가이 전설이다.



로베르트 페타지니
(ロベルト ペタジーニ)

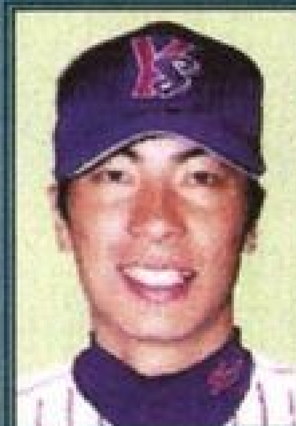
야쿠르트에서 건진 최고의 용병. 99년 홈런왕에 빛난다. 야쿠르트에서 유일하게 100타점을 넘었으며 센트럴의 투수들이 대결을 가장 꺼리는 타자.

타자



이시이 카즈히사
(石井 一久)

153Km의 속구를 뿌리는 야쿠르트의 에이스. 떨어지는 제구력을 후루타라는 배터리로 보강.



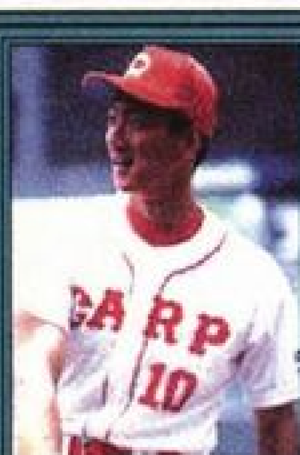
타카츠 신고
(高津 臣吾)

흡사 김병현을 생각나게 하는 사이드 암 투수. 2000년엔 150의 세이브를 기록했다.

히로시마 도에이 카프
(廣島東洋 カープ)

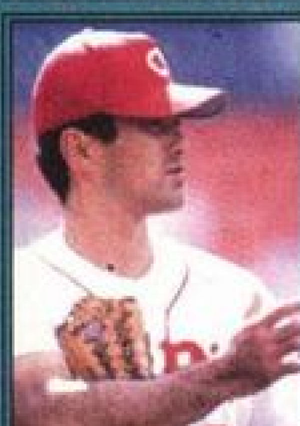
강력한 타선을 보유하고 있지만 투수진의 부족으로 최근 몇 년간은 하위에서 정체중인 팀. 올해는 주전 부상으로 시달리고 있다.

타자



가네모토 토모아키
(金本 知憲)

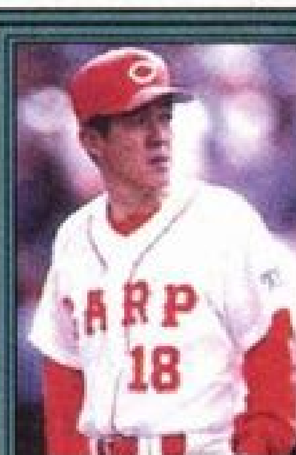
공수주견에서 아무런 부족함이 없는 히로시마 공포 클린업의 일인. 강타자 에토 다음으로 등장하여 투수들에게 산넘어 산이라는 것이 무엇인지 가르쳐 주었다.



오가타 코우지
(緒方 孝市)

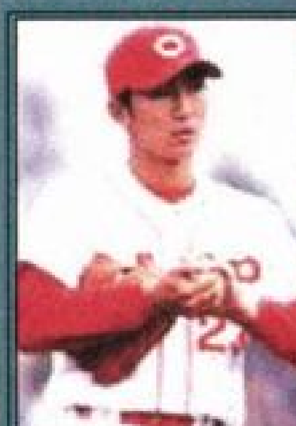
가네모토와 더불어 공수주견에서 빼어난 실력을 자랑하는 중견수. 1번 타자의 역할을 톡톡히 해내며 99년에는 이중범과 트레이드설에 휘말리기도 했다.

타자



사사오카 신지
(佐佐岡 眞司)

현 히로시마 부동의 에이스. 구원에서 선발로 전향이 이래로 더욱 위력적인 피칭을 보여주고 있으며, 99년에 주니치를 상대로 노히트 노런의 기록을 세우기도 했다.



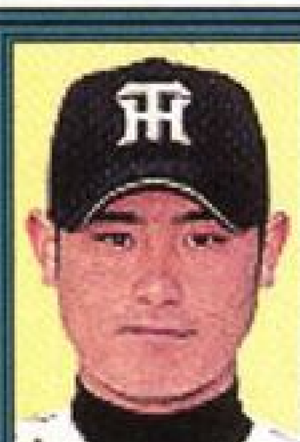
요코야마 류지
(横山 龍士)

사사오카 다음 가는 제 2선발. 다승에서 탈삼진 그리고 방어율에 이르기까지 사사오카에 이어 팀 2위를 마크하고 있다. 위력적인 직구가 무기.

한신 타이거즈
(阪神 タイガーズ)

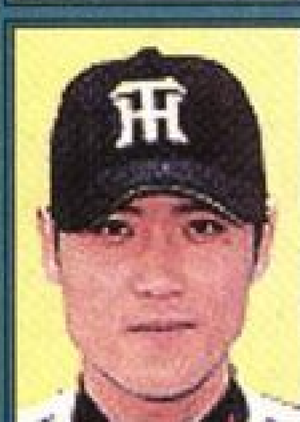
만년 하위라는 이름이 어울리게 된 비운의 팀. 하지만 이상하게도 인기가 높으며 항상 탈 꼴찌에 주력하고 있다.

타자



츠보이 토모야
(坪井 智哉)

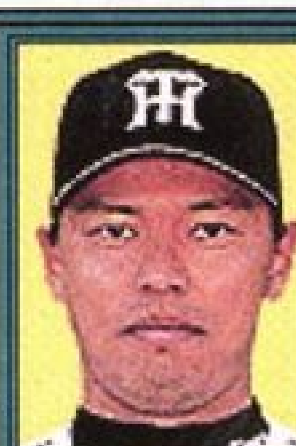
한신에는 아깝다라고 불리우는 신인타자. 신인답지 않은 활약으로 주목을 받았으며, 최근에 올스타전에 출전하여 홈런을 날리기도 했다.



신죠 코우지
(新庄 剛志)

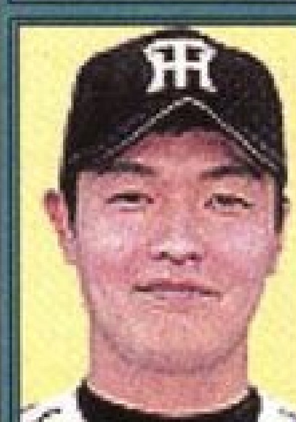
센트럴 최강의 어깨로 꼽이는 주전 중견수. 항상 좋은 활약을 보여주곤 있지만 결정적으로 타선에서 그렇게 큰 활약을 보여주지 못하는 것이 아깝다.

타자



야부 케이이치
(藪 惠壹)

한신의 에이스… 라고는 하지만 작년도 올해도 10승을 채 올리지 못하고 있다. 팀내에서는 에이스지만 다른팀에 비하면…



후쿠하라 시노부
(福原 忍)

99년에 한신에서 유일하게 10승을 올린 투수. 속구가 무기이나 타자를 압도할 정도는 아니다.

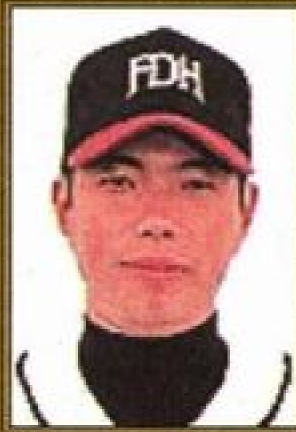
퍼시픽 리그

후쿠오카 다이에호크스

(福岡 ダイエーホークス)

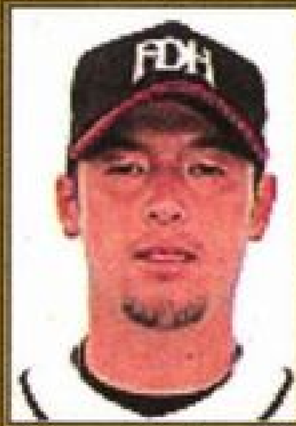
작년에 우승을 거둔 바 있는 팀으로 아시아 홈런 기록 보유자 왕정치가 감독. 올해도 2회 연속 우승을 위해 힘내고 있다. 에이스 쿠도가 빠져나갔지만 여전히 강한 팀.

타자



고쿠보 히로키
(小久保 裕紀)

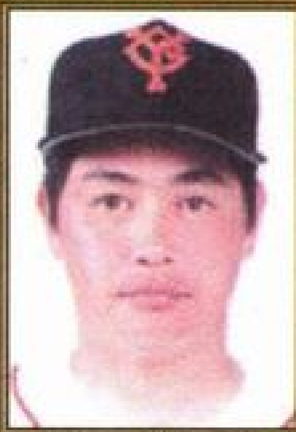
2루수, 1루수, 3루수를 전전하다가 최근엔 주전 3루수로 활약하고 있는 후쿠오카의 기둥타자.



마쓰나카 노부히코
(松中 信彦)

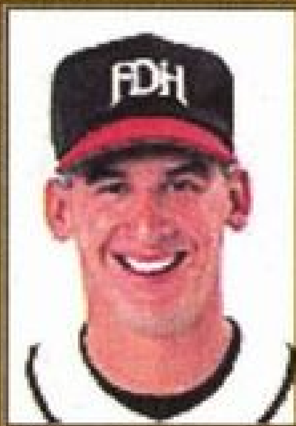
한일 슈퍼 게임이후 국내의 활약이 두드러져 고쿠보의 뒤를 있는 파워히터로 자리매김하였다. 99년에는 23홈런을 기록.

타자



쿠도 코우지
(工藤 公康)

세이부와 다이에, 자신이 속했던 두팀을 모두 일본 우승으로 이끈 올해 38세의 노장. 나이에 맞지 않는 강속구와 낙차 큰 변화구, 뛰어난 제구력과 체력을 겸비한 에이스.



페드라자 로드니
(ペドラザ ロドニー)

99년 다이에에 합류한 용병 마무리 투수. 1.98이라는 안정적인 방어율을 보여주며, 다이에의 승리의 방정식으로 자리잡았다.

세이부 라이온즈

(西武ライオンズ)

항상 파리그 A클래스를 마크하고 있는 강팀. 괴물 신인 마쓰자카의 도움으로 올해도 잘 나가는 듯 했으나 파워 히터의 부재로 주춤하는 모습을 보이고 있다.

타자



마쓰이 카즈오
(松井稼頭央)

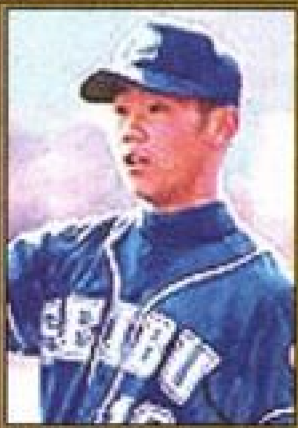
퍼시픽 최고의 유격수라 불리우며, 일본 양대 리그의 두 마쓰이 중 한명. 약간 부족한 파워만 제외하면 나무랄데 없는 선수.



스즈키 겐
(鈴木 健)

기요하라와 아키야마가 떠난 후 세이부의 4번타자로 자리를 잡았지만 페이스는 아쉽게 하향세. 해가 흐를수록 기록이 하향곡선을 그리고 있다.

타자



마쓰자카 다이스케
(松坂 大輔)

퍼시픽 리그 최고의 투수로 꼽히는 신인. 데뷔 시즌 기록이 16승 5패로 뛰어난 실력을 자랑한다. 특히 대외적으로 유명세가 있어 마쓰자카를 이용한 심리전(?)이 유행이 되기도 했다.



니시구치 후미야
(西口 文也)

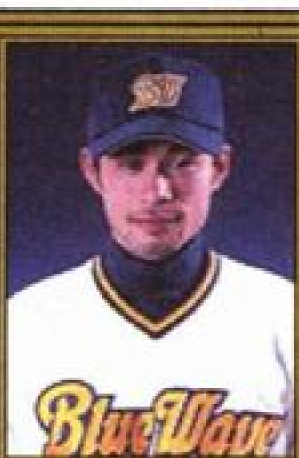
98년 사와무라상에 빛나는 세이부의 에이스 투수 중 한명. 최근 빛이 바랜 모습을 보이지만 썩어도 준치라는 명언이 생각나게 한다.

오릭스 블루웨이브

(オリックス・ブルーウェーブ)

이치로라는 강한 전력 & 캐릭터 상품을 보유한 팀. 항상 3~4위의 성적을 꾸준히 지키는 것은 좋은 것인지 나쁜 것인지…? 타선은 그런대로 강한 편이지만 투수력이 약간 처지는 느낌.

타자



이치로
(イチロー)

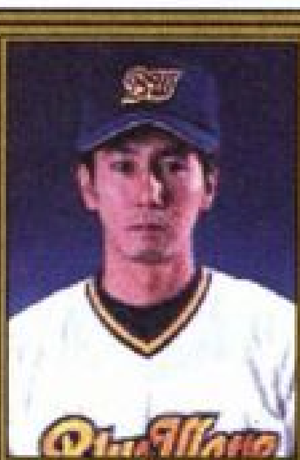
공수주권이 모두 뛰어난 일본을 대표하는 선수. 99년 경기 기록은 .343의 타율에 21개의 홈런을 날렸다. 최고란 무엇인지 몸으로 대변해주는 선수다.



다니 요시토모
(谷 佳知)

이치로가 없었다면 오릭스에서는 가장 수비가 좋고 발이 빠른 외야수가 될 뻔했던 비운의 선수. 기량 자체는 매우 우수하여 주전 중견수를 맞고 있다.

타자



오구라 히사시
(小倉 恒)

이렇다할 마무리가 없는 오릭스에서 11 세이브를 기록한 에이스(?). 올해도 마무리 투수로서 멋진 모습을 보여주고 있다.



가네다 마사히코
(金田 政彦)

가와고에와 더불어 오릭스의 1대 선발을 장식하고 있는 투수. 99년 시즌은 11승 10패, 방어율 3.47을 기록하고 있다. 변화구가 일품.

PlayStation 2

치바 롯데마린즈
(千葉 ロッテマリーンズ)

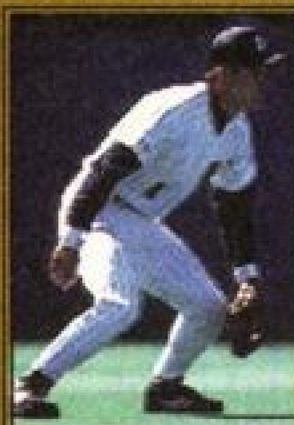
이렇다할 특징이 없어 항상 상위 도약에 실패하는 팀이지만 전체적인 밸런스는 나쁘지 않은 팀. 어떻게 상위로 도약할 지가 보이지 않는 것이 문제.

타자



하츠시바 키요시
(初芝清)

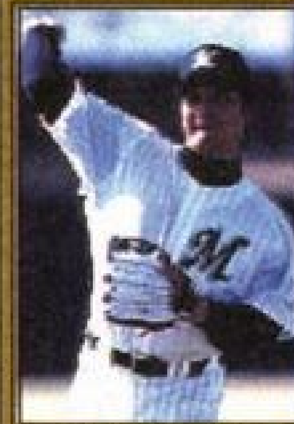
99년 연말 슈퍼게임에 4번 타자로 등장했던 선수. 마린즈 붕박이로 파워히터가 적은 마린즈에서 슬러거 노릇을 톡톡히 해내고 있다.



코사카 마코토
(小坂誠)

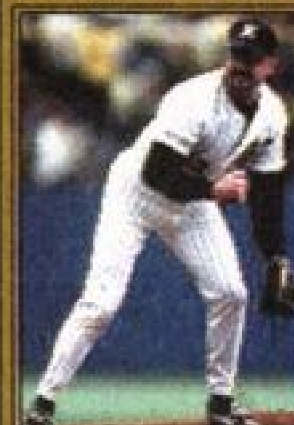
마쓰이 다음가는 유격수라는 평가를 받고 있는 퍼시픽 최고속 주자. 도루 실패가 적다면 분명 퍼시픽 부동의 도루왕으로 자리매김 할 것이다.

타자



쿠로키 토모히로
(黒木 知宏)

올림픽에서 호주전 선발 등판에 오른 바로 그 투수. 마린즈 제 1선발로 속구, 변화구 모두 우수하다.



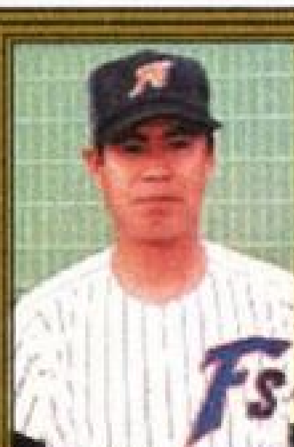
브라이언 워렌
(ブライアン ウォーレン)

얼마 전 부정투구 파동으로 국내 언론에 등장한 바 있는 99년 퍼시픽 구원왕. 3세이브 포인트를 기록했다.

일본 햄 파이터즈
(日本 ハム ファイターズ)

센트럴의 요미우리에 맞먹는, 어쩌면 뛰어넘을지도 모르는 최고 장타력을 자랑하는 팀. 2번에서 7번까지 전천후 홈런포를 장비한 팀이다. 마무리 투수의 부재가 고민거리.

타자



다나카 유키오
(田中 幸雄)

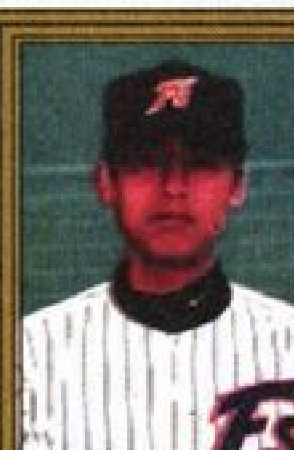
일본야구에서 보기 드문 유격수 출신 홈런 타자. 고릴라에 어울리게 보이지만 그가 가진 연속기록은 수도 없이 많다.



오가사와라 미치오
(小笠原道大)

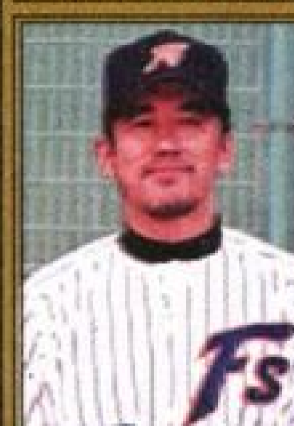
포수로 들어와서 주전 1루수를 차지한 기염 생존선인. 98년까지 이렇다할 성적이 없었는데 99년에 .285의 타율에 홈런이 25개 그리고 85타점을 기록했다.

타자



이와모토 츠토무
(岩本 ツトム)

이렇다할 투수가 없는 빈약한 마운드를 굳게 지켜온 변화구 중심의 제 1선발 투수. 하지만 2000년 시즌에는 매우 부실.



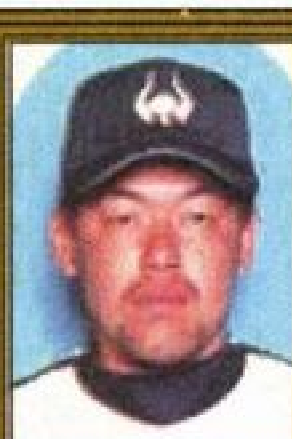
세키네 히로노부
(関根 裕之)

비록 눈에 띄는 활약은 없지만 매년 10승 전후의 승수를 챙겨주고 있는 안정적인 팀의 선발 투수.

오사카 긴테츠 버팔로즈
(大阪 近鐵 バファローズ)

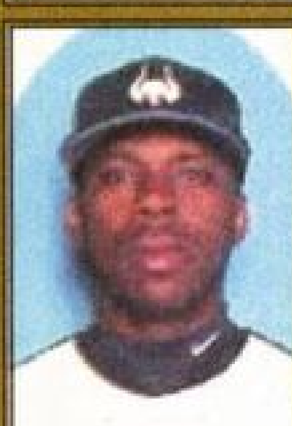
어째서 오사카 팀들은 하위를 맴돌아야 하는가…. 퍼시픽 하위 팀이지만 12개 팀중 가장 무섭다는 나카무라-로즈-클라크의 클린업은 유명.

타자



나카무라 노리히로
(中村 紀洋)

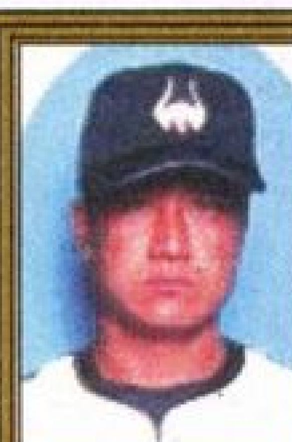
퍼시픽에서 이치로 다음가는 인기를 자랑하는 젊은 거포. 99년 시즌 31개의 홈런을 기록.



더피 로즈
(ダフィー ローズ)

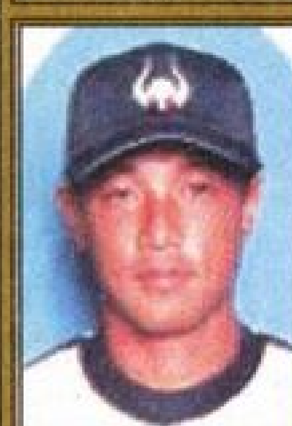
센트럴의 그 로즈와는 다른 파워 중심의 타격을 보유한 선수로 반드시 클린업중 한곳에 속한다. 99년 40개의 홈런을 기록한 바 있다.

타자



오카모토 아키라
(岡本 晃)

뛰어난 투수가 없는 암울한 버팔로즈에서 그나마 9승대의 승리를 챙겨준 일등공신.



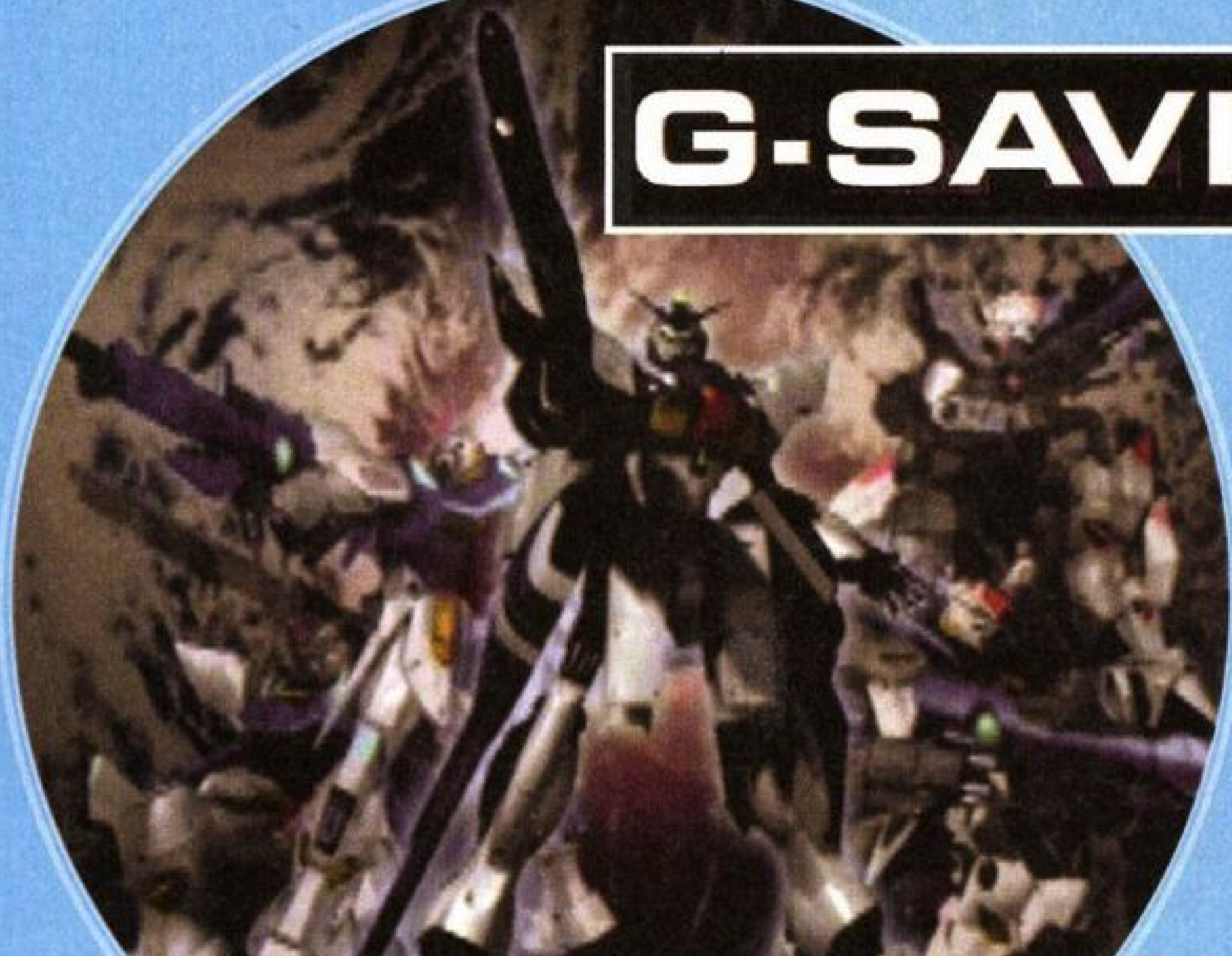
오오스카 아키모토
(大塚 晶文)

아카호리의 뒤를 잇는 긴테츠의 마무리 투수. 99년에는 7세이브 포인트의 부진한 성적을 보였지만 전체적으로 뛰어난 실력을 지닌 투수.

건담의 새로운 역사 만들기, 대실패다!!

G-세이버

G-SAVIOUR



캐릭터들의 실사화와 더불어 원작에 대한 무지로 인해 "무관심이란 이런 것이다"를 전국에 널리 알려준 소프트 「G-세이버」. 이 게임의 스토리는 1999년에 건담 20주년을 기념하여 제작된 할리우드 영화(스타트랙 같은 형식의 TV판)를 원작으로 한다. 미국에서 방영된 이 TV시리즈가 잘 나갔는지 어땠는지는 잘 모르겠지만(말없이 조용한 걸 보니 아마 쫄딱 망하지 않았을까) 게임에서 영화 이후의 스토리로 전개되는 것을 봐서는 두 작품을 어떻게든 연관시켜 관심을 얻어보려는 선라이즈의 발악을 뼈저리게 느낄 수 있다. 그런데 과연 게임으로서는 어떨까?

공략 ···› 신상민

PS2

● 장르 : 슈팅 ● 제작사 : 선라이즈 인터랙티브

● 발매일 : 9월 14일 ● 발매가 : 7,800엔

게임 전의 여유

1999년, 영화 G-세이버 탄생

우주세기 223년.
인류가 '새틀먼트(구 스페이스콜로니)'라고 불리며 우주로 생활권을 확대해가던 시대. 인류는 인구폭발, 에너지 위기라는 여러가지 시련에 직면해 있었다. 그리고 그것이 불씨가 되어 벌어지는 전쟁과 분쟁.
구 지구의회군 MS파일럿인 마크 커런(Mark Curran)은 전우가 전사하자, 그 이후로 전투를 할 수 없게 되었다. 그러나 목숨을 걸고 지구환경 개선과 식량문제에 열중하던 사이드 가이아의 연구원, 신시아 그레이브스(Cynthia Graves)의 모습을 보고 자신의 심약함을 극복하게 된다. 그리고 그는 조정자(調停者)들의 조직인 일루미너티의 일원이 되어, G-세이버를 몰고 인류와 자신들의 미래를 위해 싸우게 된다.

이것이 영화의 대략 스토리이다. 이 영화는 아무리 미국 할리우드에서 연출, 배우, 드라마 구성, 그리고 최신 CG워크를 담당했다고 선전을 하지만 국내(일본도 사실 그렇다)에서는 애니와의 이질감에 거부감를 느꼈는지 별로 관심을 두지 않는 실정이다.
영화제작도 프로듀서와 디자이너를 제외한 시나리오, 감독, 디렉터, 사운드 등을 미국에서 담당하여 별로 믿음직스럽지 못하다는 것이 무관심에 더더욱 부채질을 했을지도 모른다. 그리고 히로인이 너무 아니라는 등 캐스팅에 대한 불만도 여기저기서 들리고 있다(그래서인지 게임에서는 일본여성이 히로인으로 나온다). 어쨌든 아직 일본에서는 방영되지 않아 동양인들의 반응을 아직 확실히 알 수 없기 때문에 영화의 작품성에 대한 얘기는 피하기로 하겠다. 참고로 일본에서는 올해 연말에 공중파를 탈 예정이라고 한다.

기체소개

G-세이버(SPACE: 우주형)





세이버팀이 개발한 7번째의 MS. 상황에 맞춰 다채로운 장비를 변환할 수 있다. 게임에서 등장하는 이 기체는 우주형이라 본래 대기권내에서 제 성능을 발휘하는 MS가 아니다. 내탄성은 없지만 기동성은 높은 편.

기본장비 : 빔 라이플, 빔 사벨
스페셜웨폰 : 없음
에너지 : 100

G3-세이버





G-세이버가 파괴되자 세이버팀의 수리로 신기술이 도입된 고성능MS. 지금까지의 G-세이버와는 모습이 완전히 다르지만, 변환 시스템 등 기본적인 것은 G-세이버와 같다.

기본장비 : 빔 라이플, 빔 사벨
스페셜웨폰 : 래피드 파이어(탄수 5)
에너지 : 180

G3-세이버(INTENSIVE ATTACK MODE : 중공격형)





G3-세이버의 변환능력을 활용하여 중화기 장비로 전투력을 향상시킨 중공격 MS. 적재량이 높은 만큼 기동성에 있어서는 상당히 떨어진다.

기본장비 : 빔 라이플, 빔 사벨
스페셜웨폰 : 캐논 포(탄수 30)
에너지 : 220

G3-세이버(GROUND ATTACK MODE : 강행돌파형)





G3-세이버의 변환능력을 활용하여 갖가지 지형에서 고기동성을 발휘하는 고속침공전투 MS. 호버 능력이 없는 대신 롤러 능력이 있어 호버 게이지를 소모하지 않고도 고속이동을 할 수 있다. 그러나 장갑은 약한 편이다.

기본장비 : 더블 빔 라이플, 빔 사벨
스페셜웨폰 : 개틀링 건(탄수 무제한)
에너지 : 120
롤러 기본장비 : 빔 캐논, 빔 사벨
롤러 스페셜웨폰 : 호밍 미사일(탄수 30)

J-세이버





세이버 팀이 10번째로 개발한 MS. 차세대 신기술이 도입되어 G3세이버에게 그 기술이 응용되었다. 게임에서는 숨겨진 기체로 등장하지만 별로 …

기본장비 : 빔 라이플, 빔 사벨
스페셜웨폰 : 없음





2000년, 게임 G-세이버 탄생

우주세기 223년 겨울.

영화 G-세이버에서 마크림의 적으로 그려진 의회군 가노 제독. 그의 심복 바이스 준장에 의해 지구상에서는 군사정권 획득을 위한 비인도적인 전력증강 프로젝트, '레이븐'이 추진되고 있었다.

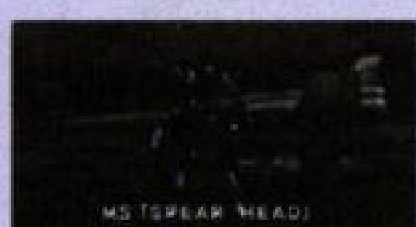
지구권의 세력 밸런스를 지키기 위해 극비리에 활동하는 조직, 일루미너티에서는 G-세이버가 소속된 라이트닝 부대에게 프로젝트 레이븐의 저지를 명령한다.

벤 사령관의 지시를 네비게이터 아사카에게 듣고 출격태세에 들어간 MS파일럿 리드 폭스! 그들이 가는 곳에 도대체 어떤 전투가 기다리고 있을까…?

게임의 스토리는 위와 같이 영화 스토리 직후의 이야기가 펼쳐진다. 시대상으로 봐도 이전의 건담과는 별 관련없는 어중간한 설정이다. 따라서 건담의 분위기를 맛보고 싶었던 사람에게는 약간 실망스런 작품이 될 듯.

스피어 헤드





의회군 MS. 평범한 빔 라이플과 강력한 빔 사벨을 가지고 있다. 선행양산형이라 그런지 상당히 허약한 기체이다. 챕터 1에서 싸우게 된다.

공격법 : 빔 라이플, 빔 사벨

스피어 헤드 C





의회군 MS. 스피어 헤드의 중무장 타입이다. 양팔에 빔 라이플을 하나씩 장비하고 있으며 양어깨에 각각 빔 캐논을 달고 있다. 그래서 그런지 움직임이 느린 것이 단점. 챕터3에서 맞붙는다.

공격법 : 빔 라이플×2, 빔 캐논×2

레이드





의회군 MW (모빌웨폰)으로서 인공지능을 가지고 있기 때문에 파일럿을 필요로 하지 않는다. 주인공에게는 마음을 갖지 못한 단순병기라며 비웃음을 사지만, 웬만한 멍청이들이 조종하는 MS보다 100배정도 뛰어난 수준의 지능을 가지고 있다. 빔 라이플, 실드, 빔 사벨이 기본 장비이며 양어깨에 미사일 포트가 장착되어 있다. 챕터4, 6에서 대결한다.

공격법 : 빔 라이플, 빔 사벨, 미사일

스피어 헤드 B





의회군 MS로 스피어 헤드와 스피어 헤드 C의 중간격의 성능을 지니고 있다. 기본장비로는 양손으로 빔 캐논을 들고 있으며 어깨 실드를 장비하고 있다. 양손무기인 관계로 빔 사벨은 장비하고 있지 않다. 하지만 스피드는 꽤 민첩한 편이다. 챕터 5에서 승부한다.

공격법 : 빔 캐논, 태클

부구 2





의회군 MS이며 부구에서 한 단계 발전한 기체. 호버를 이용하고 장비를 최대한 절제함으로서 기동력을 높였다고 볼 수 있다. 반면 실드가 없어 방어가 안 된다는 단점도 보인다. 챕터 7에서 덤벼온다.

공격법 : 빔 라이플, 빔 사벨

레이븐



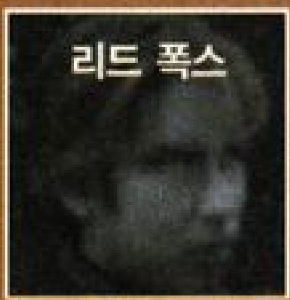


의회군 최강 MS. 게임에서 유일한 가변형 MS이며 강력한 더블 빔 라이플과 실드, 튼튼한 장갑이 장점. 비행형으로 변했을 때에는 위협적인 스피드를 보여준다. 챕터 2, 8에서 전투한다.

공격법 : 더블 빔 라이플, 빔 사벨
비행형 공격법: 갖다 박기, 더블 빔 라이플

PlayStation 2

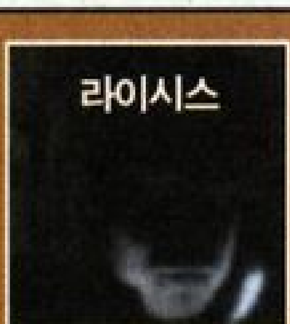
등장인물



G-세이버의 파일럿으로 라이트닝 부대에 소속되어있다. 예전에 MS조종술 교관이었기 때문인지 주인공이기 때문인지, 한 챕터마다 100여대의 적을 가볍게 격파하는 무서운 전사이다. 평소에는 멀쩡한 정신상태이지만 전투만 벌어지면 기체가 고장났든, 상처를 입었든 간에 무조건 싸우려고 하는 호전적인 성격으로 변한다(이런 놈을 보고 또라이라고 하던 때가 있었다). 어쨌든 그의 조종술은 주위에서 절대적인 신임을 얻고 있으며, 아사카의 사랑도 듬뿍 받고 있다. 절친한 친구의 동향도 모르는 걸 봐서는 인간관계에 별 신경을 쓰지 않는 성격인 듯. 퇴역군인이라 그런지 말도 되게 안 듣고 틱틱댄다. 여담이지만 박모씨 집안의 철이라는 국내 연예인과 상당히 닮았다. …염색하고 잠시 아르바이트를?



라이트닝 부대의 네비게이터로 「발키리 프로필」의 A하녀와는 동명이인이다. 기도가 특기이며 커피 끓이기, 사령관에게 화내기, 입 찢기 등의 고상한 취미를 가지고 있다. 위험한 임무만을 맡게 되는 리드를 굉장히 걱정해준다. 네비게이터인 주제에 전술의 조언을 해준다든지 기체의 설명을 한다든지, 다른 방면에도 뛰어난 재능을 보인다. 엄청난 미인은 아님에도 불구하고, 영화의 히로인인 신시아를 보다가 이 여인을 보면 굉장한 미모라고 착각하는 경우가 있으니 주의하자.



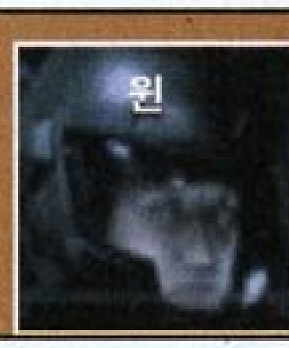
라키시스의 오빠… 가 아니고, 리드의 라이벌이자 의회군 그렘리십의 리더. 계급은 중좌(국내의 중령에 해당)이다. 그가 조종을 하면 우는 아기도 울음을 그치고, 하늘에서는 벼락, 땅에서는 지진이 일어난다고 할 정도로 악명높은 파일럿이다. MS로 위장한 2단변신 슈퍼로봇 레이븐을 몰고 다닌다. 의아한 점이 하나 있다면 라이시스는 리드를 아는데 리드는 라이시스를 모른다는 것. 진행하다보면 알겠지만 리드의 친구인 레이스와 연관된 인물인 듯하다. 성격은 일단 냉정하며, J-세이버 3대를 보고 도망치는 모습으로 봐서는 의외로 소심한 듯. 그리고 악명높은 파일럿인 주제에 공간감각과 원심력 이해도가 상당히 떨어지는 인물이다.



라이트닝 부대의 사령관. 팀을 자기네 안방으로 생각하는 리드와 아사카 때문에 골치를 썩히고 있는 흑인중년. 말 안듣는 리드와, 그를 위험에 빠뜨린다고 다그치는 아사카 사이에 끼어 옴짝달싹 못하는 그를 보면 불쌍한 생각이 든다. 그러나 그런 슬픔을 겉으로는 표현하지 않고 오히려 호탕한 척한다. 가끔가다 버티지 못하고, 재미있는 표정으로 스스로를 위로한다.



의회군 그렘리십의 파일럿으로 계급은 소좌이다. 토코 쿠데타를 앞장서서 지휘했으며 라이시스에게 라이벌 의식을 가지고 있다. 상당한 파이터로서 MS대결에서 지는 것을 싫어하지만, 자신의 패배를 인정하는 매너도 지니고 있다. 하지만 라이플을 난사하는 걸로 봐서는 성격은 꽤나 성급한 듯하다. 조종기체는 부구 2.



의심이 많고, 남을 잘 믿지 않는 성격을 갖고 있는 스피어헤드 B의 파일럿. MS조종실력은 보통정도이며 자신의 임무를 자랑스럽게 여기고 있다. 킬리만자로 산악요새에서 에너지필드의 경비를 서고 있다가 리드에게 변을 당하게 된다.



데이터 없이는 아무 것도 못하는 성격을 가진 스피어 헤드 C의 파일럿. 그러나 현역 군바리라 그런지 민간인의 전투력을 상당히 경시하고 있다. 역시 이런 녀석에게는 예비군의 쓴맛을 보여주는 것이 좋다. 사제물건이 군바리물건보다 좋을 리 없다라고 착각하는 것만 봐도 세상물정에 어둡고, 머리가 나쁘다는 것을 알 수 있다. 게다가 기회가 오면 4구의 포탄을 한꺼번에 쏘는 한탕주의자이기도 하다.



스피어 헤드의 파일럿으로 상당히 저돌적이며 머리가 나쁘다. 상대를 치켜세우는 것이 특기로, 죽어도 자기가 약하다는 소리는 하지 않는다. 괜히 우주항에 혼자서 폼잡고 있다가 리드와 싸우게 된다.

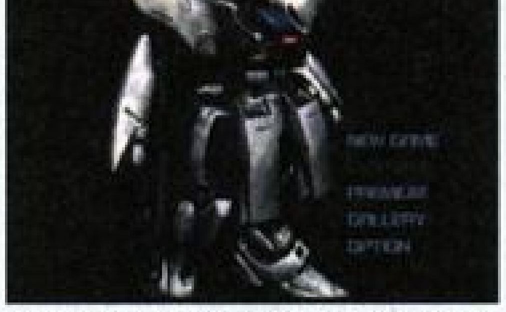
시스템 부문

게임진행은 일반적인 3D 슈팅과 크게 다를 바가 없다. 초보자라도 쉽게 접근할 수 있는 그들의 친절함에 찬사를 보낸다. 게임을 알고싶은 분을 위해 간단히 나눈다면 아래와 같이 해결된다. 물론 액션이 펼쳐지는 곳은 스테이지와 보스전 뿐이다.

스토리 진행→브리핑 화면→스테이지 진행→보스전→스토리 진행(이후 반복)

메뉴화면

타이틀 화면에서 스타트 버튼을 누르면 나타나는 메뉴화면. 영어에 약한 분을 위해 여기 해독해 놓겠다.



참고로 이런 화면에서는 아날로그 스틱으로 MS를 돌려볼 수 있다

컨티뉴의 경우를 우선 설명하겠다. 이 게임에서 게임을 하다가 죽으면 10카운트를 세며 컨티뉴할 것인지 묻는다. 이때 컨티뉴하지 않고 메뉴화면으로 나와 버리면 게임을 새로 처음부터 해야하는가? 그건 아니다. 리셋, 또는 전원을 끄기 전까지는 자신이 클리어한 챕터의 이후를 계속 진행할 수 있는 것이다. 물론 컨티뉴 모드를 골라서 말이다.

뉴 게임(NEW GAME)	처음부터 새로 시작
컨티뉴(CONTINUE)	클리어한 챕터의 다음 챕터부터 시작
프리미엄(PREMIUM)	영화 예고편을 감상
갤러리(GALLERY)	그림을 감상
옵션(OPTION)	옵션을 설정

세이브의 방법은 두 가지인데 첫 번째는 진행하던 챕터에서 메뉴화면으로 빠져나와 옵션에서 세이브하는 방법. 이 방법은 플스2 여러 대를 동시에 돌리면서 메모리카드가 하나밖에 없을 때 유용하게 사용할 수 있지만, 상당히 번거롭다는 단점이 있다.

그리고 또 하나는 옵션에 들어가서 세이브 설정을 오토로 하면 된다. 그러면 챕터를 클리어할 때마다 세이브할 것인지를 물으니 상당히 편리하다.

프리미엄은 위에 설명한 영화 G-세이버의 예고편을 보는 곳인데 1분, 6분, 10분의 세 가지가 있다. 그러나 어차피 똑같은 내용에서 얼마나 잘라

냈는가가 다를 뿐. 그래도 꽤 봐줄 만은 하니 한 번쯤 보길 바란다. 개인적으로는 3분 모드를 넣어 게이머들이 컵라면을 조리하실 때 지루함을 덜어주었다면 대호평을 받았을 것이라는 생각이 든다.

갤러리에서는 그림을 볼 수 있지만, 처음에는 아무 그림도 없다. 게임을 클리어해야만 갤러리에 그림이 한 점, 두 점, 찾아들게 되는 것이다. 그러나 마구잡이로 클리어만 한다고 그림을 모두 주지는 않는다.

그러나 노가다에 비해 별로 멋진 그림이 아니라는 것이 상당히 유감이다(말이 좋아 유감이지, 사실 입에서 욕이 나올 정도의 수준이다).

옵션은 게임의 전반적인 설정을 고칠 수 있다. 난이도의 설정(DIFFICULTY LEVEL), 진동의 유무(VIBRATION), 메모리카드(MEMORY CARD) 메뉴, 키 설정(KEY CONFIGURATION) 등으로 구성되어 있다.
난이도의 경우, 이지를 선택했을 때에는 앞으로의 진행방향을 화살표로 표시해준다. 또, 난이도가 높아질 수록 적의 기체가 늘어난다. 그리고 메모리카드 메뉴에는 로드 및 세이브, 그리고 오토 세이브/로드의 유무를 설정할 수 있다.

조작체계

G-세이버의 조작체계는 꽤 단순하다.

	전투체계	일반체계
○버튼	SMA발동	결정
×버튼	실드방어	취소(타이틀 메뉴)
△버튼	스페셜웨폰 사용	-
□버튼	통상공격	결정
R1버튼	통상공격	-
R2버튼	록온 체인지	-
L1버튼	실드방어	-
L2버튼	스텝	-
방향키	-	항목, 기체를 선택
좌측스틱	시점이동	기체 모델을 회전
우측스틱	기체조작	-
L3버튼	호버 개시/정지	-
R3버튼	시점고정	-
START버튼	포즈	-
SELECT버튼	시점변화	-

이것저것 사용버튼은 많은 편이지만 익히는데 그리 오랜 시간은 걸리지 않을 것이다. 왼쪽 표는 초기설정 시의 버튼배열이다.

기체의 능력

SMA란 서커스 모션 어택(CIRCUS MOTION ATTACK: 서커스 이동 공격)의 약자로 곡예 이동을 하며 공격하는 것을 말한다. 이 공격이 끝날 때까지는 완전무적이지만, 조작도 완전 불가이며 무조건 전진 호버링을 하게

랭크를 위하여

갤러리를 모으기 위해서는 낮은 랭크를 받지 않는 것과 컨티뉴를 너무 많이 하지 않는 것이 가장 중요하다. 한 챕터를 클리어하면 평가표가 등장하며, 여기서 자신의 랭크를 알려준다. 최고 랭크는 S이며, 랭크에 영향을 주는 요소는 모두 세 가지. 이 세 가지의 평균이 70%이상이라면 S 랭크를 받을 수 있다.

1. 격퇴시킨 적의 수
기본적으로는 챕터의 길을 모두 돌아다니며 등장하는 적을 모두 격퇴한다. 그러나 공격력도 없고, 이동하지도 없고, 레이다에 표시도 없는 차량이 여기저기 숨어있다. 그 차량까지 모두 없애야 격퇴율 100%를 달성할 수 있으니 꼼꼼히 살펴보자.

2. 자신의 에너지
클리어시 남아있는 자신의 에너지가 몇%인가에 따라 랭크에 영향을 준다.

3. 명중률
자신의 공격이 빗나갈수록 명중률이 떨어진다. 스페셜웨폰과 SMA로 공격한 것은 해당되지 않는다(SMA가 무엇인지는 조금 뒤에 설명하겠다).





된다. 그러나 이 요란한 쇼가 끝난 후에는 딜레이가 있어 뒷감당이 힘들다. 기체에 관계없이 한 챕터에 세 번 쓸 수 있지만 한 번도 안 쓰고 클리어하는 경우가 더 많을 정도로 실용성이 없다. 여기서 잠깐. 위의 스펠링이 틀리다고? 눈썰미가 좋으시군. 설마 CMA를 본지에서 잘못 기재했다고 비웃고 있는 것은 아닌가? 하지만 놀랍게도 메뉴얼이나 게임을 보면 분명히 SMA로 되어있다. …어쨌든 지금은 기체설명중이니 이 사건은 후기에서 씹어주기로 하겠다.

실드방어란 이 게임에서 절대로 없어서는 안 되는 기술이다. 버튼을 누르고 있는 동안 가드를 하는 데다 공격과 실드방어를 병용할 수 있으므로, 처음부터 계속 누른 상태에서 진행하는 것이 좋다. 그러나 실드에는 실드 게이지가 있으며, 이 게이지가 다 소모되면 실드는 쓸 수 없다. 그러나 실드방어를 풀면(버튼을 떼면) 손실된 실드 게이지가 다시 회복되니 잘 알아두도록. 실드방어가 통하는 방향은 당연히 정면이다. 복병의 옆구리 공격이나 뒤통수 공격(속칭 뒷다마 치기)에는 주의하라.

스페셜웨폰은 각 기체마다 지니고 있는 강력한 무기이다. 탄수가 정해져 있으며, 통상무기에 비해 연출이나 위력이 뛰어나다. 후반부에 들어서면 보스전에 대비해 많이 남겨두는 것이 좋다.

통상공격은 말 그대로 일반적인 공격이다. 원거리에서는 빔 라이플이 발사되며, 근거리에서는 빔 사벨로 공격한다. 나중에 랭크취득에서 다시 설명하겠지만 이 통상공격의 명중률은 랭크에 크게 영향을 주니 난사하는 일은 없도록. 록온된 후에 찬스를 잡아 공격하자.

록온. 적이 자신의 시야에 들어오면 자동으로 록온된다. 단, 적이 하나가 아닌 복수라면 정면에 있는 적을 록온한다. 물론 록온 체인지 버튼을 누르면 타겟을 바꿀 수 있다.

스텝은 기체이동과 병행하며 자신이 입력한 방향으로 스텝을 밟는다. 긴급회피를 위해 만들어놓은 것 같지만 도움닫기(?)와 착지후의 인터벌이 너무나 길어, 순간적인 회피는 절대 무리이다. 스텝을 쓰느니 차라리 호버를 하는 게 만수무강의 지름길이다.

호버는 저공비행을 말한다. 여기서 잠깐. L3버튼이라고 찾아 헤매는 독자가 있을지도 몰라서 설명하는데, 좌측스틱을 살짝 찍어누르면 버튼인 식을 한다는 것이 느껴질 것이다. 이 것이 바로 L3버튼이다(우측스틱으로는 R3). 어쨌든 이 상태에서는 기본적으로 스피드가 비약적으로 빨라지게 된다. 그리고 시점이 고정되어 미끄러지는 듯한 슬라이드 이동도 가능하다(쉽게 말하면 게걸음이다). 단, 주의할 점은 실드 게이지와 마찬가지로 호버 게이지라는 것이 존재한다는 사실이다. 호버하게 되면 게이지가 소모되며 호버를 풀면 서서히 회복된다. 게이지가 조금밖에 남지 않았을 경우에는 경보음이 울리며, 끝까지 소모시키면 강제로 호버가 풀리면서 게이지가 회복되지만 꽤 늦다.

시점은 이 게임에서 SMA와 함께 존재감 없는 것 중의 하나이다. 그 이유는 너무나 시점이동의 조작이 섬세해서 조금만 움직여도 획획 돌아가 컨트롤하기 어렵기 때문이다. 제작사에서는 이것을 대단한 것인 양 떠벌리고 있는데, 과연 이 게임에 미친 듯이 빠져서 시점조작의 귀신이 될 사람이 있을지 의문이다. 그래도 시점고정은 아래쪽의 전차를 확인할 때나 높은 지대의 적과 싸울 때 사용하면 약간 도움이 된다.

클리어 후 특전

있으나마나한 클리어 후 특전. 간단히 말해 갤러리 모드의 그림과 MS의 추가가 있다. 그 방법은 이지(그림 8장 추가)→노말(그림 8장 추가)→하드(그림 8장 추가)의 순으로 클리어하면 된다. 그러면 처음부터 J-세이버를 포함한 모든 세이버류를 선택할 수 있다.

PlayStation 2

메인 스토리 진행

게임 화면



1. 공격가능시야
2. 레이더
3. 아머게이지(기체 에너지)
4. 호버 게이지
5. 실드 게이지
6. 스페셜웨폰 잔탄수
7. SMA 잔량
8. 적(빨간 점)
9. 적이 발사한 총탄(노란 점)

적들은?

적의 종류는 아래와 같이 네 가지로 나눌 수 있다.

MS : 라이플과 빔 사벨로 공격해온다. 개중에는 실드를 가지고있는 MS도 있다.

포탑 : 이동하지 못하는 적. 라이플 타입, 유도 미사일 타입, 미사일 타입이 있으며 이중, 미사일 타입은 위협적이다.

기획 : 그냥 우리가 건드려 주기를 가만히 기다리고 있다. 라이플로 쏴주자.

전차 : 레이더에 표시되지 않는 무서운 적. 하지만 땅바닥에 그냥 붙어있을 뿐. 밟자.

※이 공략은 이지를 중심으로 설명되어 있다.

챕터 1 - G의 시동 -

우주세기 223년, 겨울.

사이드 가이아는 새틀먼트(SATELLMENT) 국가의회의 조치로, '가노' 제독을 중심으로 한 의회군(議會軍)의 군사적 압력을 벗어나 사이드 8로서 독립자치구를 획득, 의회통치하에 있는 각 지구에 커다란 파문을 불렀다.

그 무렵, 가노 제독의 심복인 바이스 준장의 지휘하에 군사정권 획득을 위한 비인도적 전력증강 프로젝트인 '레이븐'이 진행되고 있었다.

'지구권 세력의 밸런스를 맞춰야 한다'라는 사상의 시조(始祖)이자, 지금도 극비리에 활동하고 있는 조직, '일루미너티(illuminati: 광명회)'는 프로젝트 레이븐을 저지하기 위해 '라이트닝' 부대에 작전수행을 명령했다.

일루미너티 강습양륙함 '라이트닝'

벤 : *제군들도 잘 알고있듯이 우리 조직은 지구권내에서, 군사세력에 의한 국가의회의 독점을 저지하기 위하여 행동해왔다.*

이번 작전의 목적은 그 국가의회 독점체제를 타파하기 위한 핵이라고 볼 수 있다.

프로젝트 레이븐을 저지하는 것이다.

따라서 지구 동포들과 공동작전을 전개할 것이다.

제군들의 분투를 기대한다!

아사카 : *라이트닝, 대기권 돌입준비 완료했습니다.*

벤 : *전 크루(CREW: 승무원)에게 전한다! 지금부터 우리 함은 대기권으로 돌입! 동시에 작전을 개시한다!*

아사카 : *리드, 지상모드로 기체를 변환하세요.*

리드 : *아사카, 문제가 발생했다! 지상모드로 변환이 안돼.*

아사카 : *긴급사태 발생, 밴 사령관님! G-세이버, 모드 변환이 안됩니다.*

벤 : *이미 본 작전은 개시된 상태다! 작전 프로그램에서 G-세이버를 제외시키고 세트해!*

리드 : *기다려요! 이 작전이라면 지금 장비로도 임무수행은 가능합니다. 어떻게든 해볼게요, 벤! 예정대로 초기 프로그램으로 진행해요!*

벤 : *그래도…!*

아사카 : *벤 사령관님, 모드변환을 할 수 없다면 위험해요. 여기서 G-세이버를 사용하는 것은 반대입니다! 라이트닝의 전력에 치명적이에요…. 레이븐 저지 작전은 G-세이버 없이는 성공할 수 없습니다. 여기서는 G-세이버를 포기하고 앞으로의 작전을 대비해야 합니다.*

리드 : *나를 믿어! G-세이버는 출격한다!*

아사카 : *그, 그런 무모한?! 벤 사령관님!*

벤 : *하하핫!! 리드, 자네를 믿는다! 작전을 초기 프로그램으로 바꿔!! 리드, 힘들겠지만 잘 부탁하지.*

리드 : *벤, 고마워요.*

벤 : *각 승무원, 대기권돌입사태를 준비해! 강하 후에 바로 전투태세로 들어간다!!*

아사카 : *라이트닝의 전 크루에게, 카운트다운 개시합니다! 5, 4, 3, 2, 1, 프로그램 스타트합니다!*

브리핑

벤 : *우리들의 작전목적은 지구강하후 우주항(宇宙港)을 강습, 제압하고 군부에게서 민간인들을 해방시키는 일이다!*

아사카 : *이번 작전지역의 지도입니다.*

벤 : *다음엔 작전개요를 설명하지. 공격목표는 리오 교외에 위치한 우주항이다. 여기서 현재 의회군 관리하에 있는 수많은 MS들이 확인되었거든.*

아사카 : *우선 리드의 G-세이버는 선행하여 해상에서 진입, 기지로 돌입하는 거죠.*

벤 : *그대로 적들을 돌파하고, 최종목표인 우주항 관제 터미널까지 들어가 거기를 경비하는 적 MS를 격파해주게! 그와 동시에 지상부대가 기지로 진입하여 각 시설을 제어하게 되지.*

아사카 : *우선 우리 함은 G-세이버의 진입코스에 맞춰 함포사격을 할 건데요. 리드는 그 틈에 돌파하세요!*

리드 : *흐음, MS뿐만 아니라 다른 방어시설도 충실한데.*

벤 : *리드, 절대 방심하지 않도록 하게.*

리드 : *알고있다니깐요.*

아사카 : *리드, 기체의 최종체크를 부탁해요.*

리드 : *오케바리.*



랭크를 노리는 사람은 두 갈래 길이라는 사실을 잊지 말 것

아사카 : *시스템 트러블 때문에 지상모드로 변환되지 않아요. 지금까지, 우리 함을 중점적으로 우주함대 호위임무에 사용해서 그럴 텐데. G-세이버의 우주모드는 장갑이 얇아서 내구성은 낮지만요, 고기동성에 의해 회피율은 높아요. 리드, 발진 10초 후에 함에서 포격을 개시합니다! 제발 휩쓸리지 않게 조심해요!*

리드 : *그건 내가 할 말이야. 괜히 나를 쏘지는 말아 줘. G-세이버, 발진한다!*

총 적군의 수 : 77대
차량의 수 : 16대

첫 스테이지답게 어려운 점은 없지만, 우주항에 도착하면 많은 적들이 등장한다. 게임의 분위기를 파악하며 진행해 나가자. 참고로 차량 16대는 모두 우주항 안에 몰려있다. 우주항 11토마리의 건물로 들어가면 보스가 등장한다.

MS '스피어 헤드'

클라우스 : *뭐야?! 이 녀석은 뭐하는 놈이지? 이렇게 강력한 MS를 보유하고 있을 줄은…. 하지만 여기를 내줄 수는 없다!*

첫 보스, 스피어 헤드. 일단 한 방만 맞추고 나면 그때부터 라이플만 맞춰도 이길 수 있다. 전혀 어려움이 없지만 접근은 하지 말 것.



버튼만 누를 줄 알면 된다

클라우스 : 가… 강하다! 이렇게 강력한 MS가…!

남미의 리오데자네이루 우주항구를 해방시킨 라이트닝은 다음 작전에 대비하여 오스트레일리아의 보급지점으로 향했다.

한편, 우주항구를 빼앗긴 의회군의 바이스 준장은 라이트닝 부대를 바로 처치하기 위해 특별공격부대 '그렘리십(SHIP)'에 지령을 내린다.

아사카 : 전방에 거대 건축물의 잔해를 확인.

벤 : 구시대 인류의 상처자국인가…. 저번 대전시에 낙하된 '스페이스콜로니'. 새틀먼트를 그렇게 부르던 시대의 것이지. 적의 눈을 피하기 위해 우리 함은 이 속에서 보급을 한다.

아사카 : 예정대로라면 보급물자는 2시간 후에 투하됩니다.

벤 : 보급전에 새틀먼트 속의 동태를 확인할 필요가 있어. 리드, G-세이버로 새틀먼트 안을 정찰하게.

아사카 : 벤 사령관님! 변환 시스템의 트러블은 아직 남아있습니다. 지금 모드로는…!

벤 : 괜찮을 거야. 리드도 그 정도는 알고 있겠지. 어차피 이 녀석이 할 일이다. 출격시키지 않더라도 그냥 조용히 있을 녀석이 아니야.

아사카 : 그래도….

벤 : 괜찮나, 리드. 우주모드라는 사실을 잊지 마라. 단, 임무는 정찰이다. 그 이상의 일은 안 해도 되니까.

리드 : 알아요. 보급시의 안전을 확인하는 것. 그것을 위한 정찰이 이번 임무라는 거죠. 혹시 뭐가 있다해도 어떻게든 해보지요. 우주모드라고 해도 G-세이버의 성능은 만만치 않습니다.

챕터2 - G의 천적 -

브리핑

아사카 : 이건 새틀먼트의 잔해를 외부에서 촬영한 사진입니다. 센서에서는 열반응을 제외한 다른 반응은 없어요.

벤 : 이번 작전은 새틀먼트 내부를 진행하면서 적들이나 위험이 없는가를 샅샅이 탐색하는 것이다. 리드, 부탁하네.

리드 : 알았어요.

아사카 : 시스템 트러블이 해소되지 않았기 때문에 지상모드로 변형되지 않아요. 또, 저번 작전에서 증명된 것처럼 G-세이버의 우주모드는 장갑이 얇아 내탄성도 낮지만, 고기동이라 회피성능은 높죠. 벤 사령관님, G-세이버 발진준비 완료되었습니다.

벤 : 좋아, 발진시켜.

아사카 : 리드, 무선은 ON으로 해두세요.

리드 : 아아, 그렇게 해놓을게…. 긴급사태가 일어나지 않는 이상, 정기연락만 하지. G-세이버 발진한다!

> **총 적군의 수** : 73대
> **차량** : 없음
>
> 이번 챕터에서는 파괴된 새틀먼트를 휩쓸고 다니게 된다. 건물들 때문에 시야가 가려지고, 복잡해 보이지만, 어차피 일자진행이라 별로 힘든 것은 없다. 실드 게이지가 닳으면 건물 위에서 바로 회복하자. 새틀먼트 마지막에 도달하면 보스가 등장한다.

MS '레이븐'

라이시스 : 대단한 놈이군. 그 약해빠진 기체로 우리 부대의 MS들을 격파하다니… 수고했다. 가이아 때의 G-세이버가 바로 그 기체인가. 역시 그렇군. 그러나 프로펠런트(propellant:추진연료)는 이미 바닥났을 텐데. 자아, 어쩔 건가?

> 리드의 라이벌인 라이시스의 등장이다. 너무나 강한 레이븐에 비해 G-세이버는 더욱 위축되어 보인다. 레이븐의 빔 라이플로 서너 방만 맞으면 죽으니까, 그냥 빨리 죽자. 스토리상 그런 것이다.

라이시스 : 즐거웠지만 이제 이별의 시간이다. G-세이버!

리드 : 젠장, 작동이 안돼. 이제 끝장인가?!

라이시스 : 뭐야! 잘 나가는 중에 후속부대가 나타나다니! 재수가 좋군. G-세이버. 아니, 리… 리드인가…. 내 이름은 라이시스. 다음 번엔 네 놈의 목숨은 없는 거라고 생각해둬라.

아사카 : 리드! 응답해요! 리드…?!

리드 : 우우웅… 라이, 레, 레이스…. 어째서, 내 이름을… 우욱.

라이트닝 부대는 때마침 도착한 J-세이버 부대의 활약으로 궁지에서 벗어나 무사히 보급을 받았다. 운좋게 리드는 구출되어 생명을 건졌지만, G-세이버는 라이시스라는 파일럿이 조종하는 검은 MS에게 파괴되었다.

그리고, 2주일의 시간이 흘렀다….

벤 : 리드는 어떻게 되었나, 아사카?

아사카 : 어제, 아직 무리하면 안 된다는 보고가 있었습니다.

벤 : 그런가….

아사카 : 다음 작전 포인트, 의회군의 드라이바레 기지까지 앞으로 1시간 남았습니다.

벤 : 계속 전진하라. 리드를 제외하고 프로그램을 세트… 응?

리드 : 잠깐 기다려요. 나도 싸울 겁니다.

아사카 : 리드! 괜찮아요?!

리드 : 아아, 방금 말했잖아. 이제 괜찮아.

아사카 : 그렇지만… 무리를 하면….

리드 : 어차피 전쟁 자체가 무모한 짓이잖아? 그렇죠, 벤?

벤 : 맞는 말이긴 하지만….

리드 : 그게 그거죠. 예비용 J-세이버는 있나요? 나도 갑니다!

벤 : 기다려, 리드.

리드 : 말리지 마요, 벤. 어차피 지금은 고양이 손이라도 필요할 텐데.

벤 : 그 정도까지는 아니다. 자네의 MS는 어디까지나 G-세이버이다.

리드 : G-세이버?! 그렇지만, 그건 이전번 전투에서 부서졌잖아요. 어떻게 된 일이죠, 벤?

벤 : 아사카, G3(G서드)의 설명을.

리드 : G3?

아사카 : 그러나, 그건…. 그리고 지금의 리드에게 너무 혹독한 일입니다.

벤 : 나를 냉혹한 사령관이라고 생각하는가? 그러나, 저 기체는 리드말고 다른 사람은 조작하지 못한다. 이해해주길 바래, 아사카.

아사카 : 아, 알았습니다. 리드, 이것을 보세요. 이번 보급부대에는 세이버 시리즈를 개발한 세이버 팀의 멤버도 동행하고 있었어요. 그들은 새로운 옵션 파츠를 이용하여 G-세이버를 고쳐주었죠. 코어 시스템은 G-세이버 때 그대로입니다만, 다른 기체로 새로 태어났다고 해도 과언은 아니에요. 그래서 G3세이버입니다.

리드 : 오호, 그렇다면….

벤 : 그렇다. 이제부터는 이 G3세이버로 작전을 수행하게 되지.

리드 : 이것이 새로운 G. 이거라면 그 검은 MS에게, 라이시스에게 대항할 수 있겠군!

MS 'G3-세이버'

챕터3 - G의 고동 -

브리핑

벤 : 이번 우리들의 임무는 계곡 속에 있다. 거대한 발전시설을 갖춘 의회군 비밀기지의 기능을 정지시키는 거지. 물론 그 방어는 견고해. 그 때문에 우선 J-세이버 부대와 본함이 양동을 걸어 적의 본대를 혼란시킨다. 리드, 이번 작전계획의 예상시간은 약 5분으로, 그 사이에 단독으로 계곡을 돌파하고 기지시설에 돌입, 주둔 MS를 격파해주길 바라네.

리드 : 알았어요. G-세이버 발진준비에 들어갑니다.

아사카 : 메인 시스템은 G-세이버거든요. 그러나, J-세이버로 축적된 신기술을 도입하여 새로운 기체같은 성능을 발휘할 수 있습니다. 기본 운동성능을 높이고 프레임을 풀커버링하여 내구성도 확보한 상태죠. 지금 각방면에서 사용되는 여러 MS를 확실하게 능가하는 성능이에요. 하지만, 리스폰스(response: 반응)는 극히 피키(peaky: 씩은)하니깐 주의하세요. 또, 좁은 에어리어지만 시간이 한정되어있으니 조심해야 돼요.

리드 : 시간과의 승부인가…. 한정된 시간… 지금의 나에게는 오히려 다행인지도 모르겠다. 상처를 참아가며 장시간 전투를 벌이기는 힘드니까.

아사카 : 리드, 행운을 빌어요!!

리드 : 고마워, G-세이버 발진한다!



지그재그라서 약간 짜증이 난다

> **총 적군의 수** : 104대
> **차량의 수** : 15대
>
> 제한시간 내에 적의 보스가 있는 비밀기지로 들어가야 한다. 낮은 게임 난이도치고는 의외로 시간이 촉박한 편이다. 차량까지 노린다면 더더욱 힘들테니 제한시간이 다가온다면 쟁크에는 신경쓰지 않는 것이 좋다. 차량은 초반에 2대, 중간에 5대, 마지막 부분에서 8대가 등장한다. 협곡을 모두 돌파하면 역시 보스가 나온다.

MS '스피어 헤드 C'

카이트 : 큭, 본대가 당할 줄은. 기껏 한

대의 MS로 계곡을 뚫고 온 것인가? 게다가 데이터에는 없는 기체인데!

리드 : 남은 것은 너뿐이다. 이 이상 싸우는 것은 무의미하지. 그리고 이제 곧 이쪽의 본대도 도착한다.

카이트 : 투항하라고?! 까불지 마라. 본대가 돌아오는 것은 우리 쪽이다. 그러나, 이 정도의 MS를 소유했다고는…. 서, 설마 네놈들 일루미너티냐? 아무리 그래도 민간조직이 갖고 있을만한 MS가 아닌데! 간다!!

스피어 헤드는 어딜가도 스피어 헤드일 뿐이다. 첫 번째 보스처럼 한 방 맞춘 뒤에 계속 연사하면 끝난다. 게다가 거리가 가까워도 아무 위협이 되지 않는다.



스피어 헤드라고 써있지만 치킨 헤드라고 읽자

카이트 : 이 힘…. 역시 일루미너티는 준장에게 위협적인 존재가 되겠군!!



네 놈이 약한 거다!!!

의회군의 드라이바레 기지 제압에 성공한 라이트닝 부대는 일시적인 안정을 얻을 수 있었다. 그러나, 프로젝트 레이븐은 차차 진행되어 갔다.
바이스 준장은 또 다른 지령을 내리고 있었던 것이었다.

리드 : 라이시스. 그 이후로는 보이지 않는군. 어떻게… 내 이름을 알고 있었을까? 게다가 그 전투방식은 어딘가에서….

아사카 : 벤 사령관님, 긴급통신이 들어왔습니다!

벤 : 내용이 뭔가?

아사카 : 토쿄에서 쿠데타가 발생! 사이드1의 사절단이 인질로 잡혀있는 모양입니다. 거기에 동행하고 있던 일루미너티 멤버로부터의 정보입니다!

벤 : 뭐?! 통신이 우리들에게 왔다는 것은 사태가 상당히 급박하다는 뜻인데, 아니면, 무언가 이상사태가 일어날지도 모른다. 좋아, 서둘러! 라이트닝은 이제부터 쿠데타의 진압과 사절단의 구출을 위해 토쿄로 간다!

챕터4 - G의 포효 -

브리핑

벤 : 이번 우리의 임무는 더 이상 사태가 악화되지 않게, 일초라도 빨리 사절단을 구출하는 일이다. 따라서 인질이 있는 트윈타워로 이동하는 것이 급선무이지. 작전에 대한 것은 다음과 같아. 리드는 비교적 장애물이 적은 하이웨이를 진격하게. 그대로 사절단이 있는 트윈타워로 가서 쿠데타에 참가한 MS 부대를 격파해줬으면 좋겠어.

아사카 : 리드, 이번 임무에 해당하는 주의점입니다. 하이웨이는 장애물이 적기 때문에 MS 등에게 집중공격을 받을 지도 모르리라 생각돼요. 실드를 효과적으로 사용하면서 충분히 접근한 뒤에 공격해요. 효율적으로 확실하게 격파하지 않는다면 맹반격을 받을 가능성이 있습니다.

리드 : 요컨대 좋은 과녁이 될 지도 모른다는 뜻이군. 다른 루트는 없나?

벤 : 이번 작전은 상대에게 심리적인 효과를 줄 수도 있는 최선의 방법이라네.

리드 : 그렇군요. 쿠데타라면 정규군을 상대할 리는 없으니 오히려 다행일지도. 또, 나중에 어떻게 되든 해야만 하는 일이죠? 벤.

벤 : 그렇지. 이 쿠데타의 제압이 늦어버린다면 양 정부간의 전쟁으로 발전할 우려가 있다네.

아사카 : 이런 걸로 위안이 될지 모르겠지만, 새로운 모드의 세팅이 완료했다는 보고가 도착했어요.

리드 : 지금으로서는 기쁜 보고인데. G-세이버의 발진준비에 들어갈게.

아사카 : G-세이버의 변환능력을 활용하여 중화기로 전투력을 향상시킨 중공격 모드입니다. G-세이버의 포효를 각오해야 될 지도 몰라요. 잔탄수에는 틈틈이 주의하시고요. 리드, 혼자서 어려울지도 모르겠지만 성공을 빌고 있겠어요.

리드 : 고마워. 아마, 괜찮을 거야. 지금까지 위험한 전투를 잘 넘나들어 왔으니까. 이번에도 살아서 돌아온다! 걱정 마. G-세이버 발진한다!



빙 두르고 난리람

적의 수 : 140대
차량의 수 : 30대

지금부터는 기체를 선택하여 게임에 들어갈 수 있다. 이번 임무는 토쿄 쿠데타를 진압하기 위한 것. 하이웨이라는 이유로 길은 여전히 일자 진행이지만 장애물이 없어 쾌적한 플레이를 할 수 있다. 단, 그만큼 적들이 상당수 등장하지만 공격과 회복을 번갈아 진행하면 전혀 어려움이 없다. 차량의 수는 상당히 많은 편인데, 처음 좌측 광장에 12대, 초반에 1대, 6대, 중반에 7대, 후반에 4대가 숨어있다. 하이웨이 마지막에 보스가 기다리고 있다.

라이트 : 동지에게 전한다! 재빨리 토쿄에서 철수!

리드 : 어이! 기다려!



철저히 무시당하는 리드

MW '레이드'

리드 : 큭, 간단히 보내주지는 않을 것 같군. 게다가 MW레이의 신형!? 마음을 갖지 않은 인형이 마음을 가진 인간에 필적하리라 생각하나!! 인간의 마음을 갖지 못한 기동병기같은 건 그냥 살인기계다. 그게 세계를 파멸시켜 버리지. 살인을 게임으로 만들어 버리지.

무인형 MW 레이드의 등장이다. 이전에 등장했던 보스과 비교하여 상당한 발전을 보여주며, 미사일 공격이 아주 강력하다. 게다가 실드 방어까지 하는 보스이니 약간은 고전할 지도 모른다. 장거리에서는 미사일, 중거리에서는 빔 라이플, 접근전에서는 빔 사벨을 사용하니 빔 라이플 대검이나 스페셜웨폰을 사용하면 쉽게 물리칠 수 있다.



캐논 포는 적의 미사일 잔해와 부딪쳐도 폭발한다

아사카 : 리드!

리드 : 응? 아사카냐?

아사카 : 리드, 괜찮아요?

리드 : 응? 아, 괜찮아. 트윈타워는 무사히 해방시켰어.

아사카 : 그렇지만 안색이 나쁜데요. 그리고 왠지… 무서워요.

리드 : 전투 때문에 신경이 곤두서서 그래. 미안.

아사카 : …으응, 괜찮아. 수고했어요. 돌아와요! 맛있는 커피를 준비하고 있을테니까.

리드 : 고마워.

라이트닝 부대는 쿠데타를 제압하고 토쿄를 해방, 무사히 사절단의 구출에 성공한다. 사후처리 및 금후의 호위를 이후 도착한 의회군에게 맡기고, 라이트닝은 다음 목적지 아프리카 킬리만자로로 진로를 향했다. 거기에는 프로젝트 레이븐의 필수요소 중 하나라고 일컬어지는 MW AI시스템의 연구개발이 이루어지고 있다.
G-세이버를 주축으로 한 라이트닝 부대의 작전은 커다란 산을 맞이하고 있다.

벤 : 킬리만자로 산악요새. 모두 이름정도는 들은 적이 있을 테지. 한 세기도 넘는 옛날부터 군사병기의 연구, 개발이 성대히 행해졌던 곳이다. 그리고 지금은 MW의 연구, 개발이 극비리에 이루어지고 있어. 이번의 임무는 이 산악요새의 공략이다. 이로서 프로젝트 레이븐이 요구하는 MW의 연구, 개발에 타격을 입힐 수가 있는 것이지.

리드 : MW. 사람이 타지 않아 마음을 갖지 못한 기동병기. 그런 것을 내버려둔다면 파일럿같은 인명이 경시되어 버린다.

벤 : 그렇군. 자네는 MS파일럿의 교관이었지. 뭐, 할 말은 많겠지만 지금은 미팅에 집중해.

리드 : 알겠습니다.

벤 : 아사카, 계속해.

아사카 : 예. 공격시의 최대 문제는 다음 사항입니다. 요새의 중심부를 둘러싸고 있는 강력한 배리어, 에너지 필드라는 거죠. 이 필드를 정지시키지 못하는 한 하늘에서 요새로의 직접공격은 사실상

불가능합니다.

벤 : 확실히, 지금 우리들에게 필드를 꿰뚫을 화력은 없지. 다만, 산기슭부터 늘어져있는 요새로의 보급루트, MS로 어기를 지나 내부로 침입하여 안에서 파괴할 수 있다면 어떻게든 수가 생길 것이다. 리드, 할 수 있겠는가?

리드 : 그렇죠, 할 수밖에 없겠죠. 전쟁을 게임으로 만들어버리는 단순 살인병기를 이대로 내버려둬서는 안될 테니까요.

챕터5 - 질풍의 G -

브리핑

벤 : 작전개요를 설명하지. 리드가 산기슭의 보급루트를 이용하여 기지내로 진입. 내부중앙의 에너지 필드발생기를 파괴한다. 그후 우리들의 부대가 단번에 기지로 돌입할 거야. 여기는 적의 요새거점이다. 상당한 반격이 예상되지만 잘 버텨주길 바라네. 본대 돌입은 작전을 개시하고 10분 후. 그 시점에 필드가 정지되어 있지 않다면 모든 것이 수포로 돌아간다. 리드, 이번 작전은 너와 G-세이버에게 걸려있다.

아사카 : 벤 사령관님, 맨날 리드한테만… 너무 무모합니다. 이대로는 리드가 어떻게 될 지도 몰라요.

벤 : 이해해 줘, 아사카. 그래, 가혹한 작전이지…. 그러나, 우리들에게 선택권은 없다.

리드 : 이것저것 말해봐도 어쩔 수가 없죠. 나는 발진 덱(deck: 갑판)에 갑니다. 아사카, MS의 준비를, 멘터넌스(maintenance: 정비) 반에 연락해 줘.

아사카 : 리드…. 군인이 아니니까 거부해도 괜찮아요.

리드 : 아니, 잘 부탁해.

아사카 : 기다려요.

리드 : 말리지 말아 줘.

아사카 : 그게 아니에요! 지금 우리들이… 모두가 할 수 있는, 최대한의 일을…. 멘터넌스 반에서 연락이 왔어요. 지금, 강행용 고속전투 모드의 변환을 급속도로 진행하고 있나봐요.

리드 : 고맙군.

아사카 : 이런 일밖에 할 수 없지만….

리드 : 알고 있다구. 백업은 맡겨두지. G-세이버, 발진준비에 들어간다.

아사카 : 신기술의 응용으로 여러 지형에서 고속기동이 가능해요. 고속첨공전투를 할 수 있는 기체란 말이죠. 조종감각이 지금까지와는 다르니까 주의하세요. 캐터펄트(catapult: 비행기 사출기) 스탠바이 OK. 리드, 이번에도요?

리드 : 그래, 항상 하던 대로…. 그러니까 행운을 빌어 줘.

아사카 : 알고있어요. 기도는 특기라구요.

리드 : 좋았, G-세이버 발진한다!



지그재그지만 역시 단조롭다

적의 수 : 94대
차량의 수 : 없음

게임 통틀어 가장 재미있는 챕터이다. 이번에 새로 조작할 수 있는 강행돌파형은 롤러를 사용하여 회복 게이지 소모가 없기 때문에 커놓은 상태에서 적들을 섬멸할 수가 있는 것이다. 하지만 제한시간에 비해 맵이 약간 길기 때문에 전멸을 노린다면 신속하게 움직여야 할 것이다.

MS '스피어 헤드 B'

윈 : 잘도 뚫고 들어왔군. 설마 여기까지…. 에너지 필드발생기를 파괴시킨다고…. 난 농담을 아주 싫어해. 이대로 네 놈을 돌려보낼 수는 없다. 각오해라!

에너지 필드 발생기와 스피어 헤드 B와의 전투이다. 스피어 헤드 B 자체는 스텝에 미친 녀석이라 그다지 어렵지 않은데, 에너지 필드가 시간 간격을 두고 발생하기 때문에 에너지 필드 주위에 다가가지 않도록. 참고로 스피어 헤드 B는 빔 사벨이 없는 대신 태클을 사용하니, 접근은 역시 위험하다.



에너지 필드는 실드로 커버할 수 있긴 하지만, 뒤나 옆에서는 안 된다

윈 : 우리 기지의 긍지, 에너지 필드가 겨우 한 대의 MS에게…!!

라이트닝 부대의 공격은 킬리만자로 산악요새에 커다란 데미지를 입혔다. 그리고 MW의 AI개발의 진행을 대폭 후퇴시킬 수가 있었다. 그 뒤, 라이트닝은 유럽으로 진로를 향하고 있다. 이것은 일루미너티 첩보기관의 정보 덕분에 극비 MW개발기지의 존재를 확인했기 때문이다.

거기에서는 새로운 시련이 리드일행을 맞이하고 있었다.

벤 : 우리들이 쫓고 있는 프로젝트 레이븐의 끄나풀이 밝혀졌다. 의회군내에서도 가노 제독의 심파사이저(sympathizer: 지지자)로 알려진 바이스 준장이라네. 한편으로는 일전에 일어난 토쿄 쿠데타도 그와 관계되었다는 소문이지. 바이스 준장은 이미 잠적했지만 의회군의 일부 강행파에게 계속 지시를 내리고 있는 듯하다. 그리고 작전의 실행부대로 지목되고 있는 것이 의회군의 MS정예부대 그렘리십. 최강최악이라고 소문나있는 녀석들이지.

리드 : 그랬군요. 엄한 녀석들이군.

벤 : 녀석들은 이번, 확인된 MW생산기지를 활동거점으로 쓰고있는 듯하네.

리드 : 그렘리십이 사용하는 기체는 거기서 만들어지는 것인가요.

벤 : 아, 그렇게 되는 거지. 단, 다른 문제는 있다. 거기서 개발, 생산된 병기만이 의회군 전체는 아니라는 것이네. 강행파의 증강전력으로서 극비에 준비되어 있다는 사실이다. 우리들은 이번 극비활동이 허가된 상태니 지금 그 생산기지를 파괴하지 않으면 안 된다.

아사카 : 어째서 이런 골치 아픈 임무만 차례차례 오는 것이죠.

리드 : 아사카, 어느 쪽이라도 골치 아파. 의회군도 우리도 말이지.

벤 : 그래, 전투가 괴롭지 않은 자는 없어. 그것이 전쟁이라는 것이다.

리드 : 그러니까, 그 고통이 커지지 않게 우리들이 움직이는 거야.

벤 : 리드가 말한 대로이다. 그러니까 더더욱 우리들은 프로젝트 레이븐을 막아야하는 거다.

리드 : 어쨌든 그렘리십을 치지 않으면 끝나지 않겠군.

벤 : 이건 가시밭길일지도 몰라. 모두 잘 부탁한다.

아사카 : 예.

리드 : 알고 있다니깐요.

벤 : 진로를 체코슬로바키아로. 이제부터 우리들은 라이트아크에어리어로 간다.

챕터6 - G의 강림 -

브리핑

벤 : 동지 정보기관이 촬영한 영상이야. 대략 70년 전의 전쟁 때 하늘에서 떨어진 듯하다.

아사카 : 이 정도로 거대한 인공건축물이…. 게다가, 새틀먼트와는 틀려요. 무슨 목적으로 만들어진 것일까요? 마치 마을처럼 보이는 에어리어인데요.

벤 : 그래, 폐허처럼 보이지. 그 실체는 프로젝트 레이븐을 위한, 중심적인 신형 MW의 개발, 생산기지이다. 주위의 눈을 속이기 위한 카모프라지(CAMOUFLAGE: 위장)일 거야.

리드 : 이 영상에서도 무언가 묘한 감각을 느낄 수 있는데요.

아사카 : 듣고 보니 그런 느낌이 드네요.

벤 : 음, 뭔가 기묘한 기색이 감돌고 있을지도 모르겠군. 여기에서도 수많은 생명이 사라져갔을 테니…. 제군들, 괜찮은가? 그러면 작전설명에 들어간다. 목적은 거대인공건축물 안의 생산기지 제압, 혹은 파괴이다.

리드 : 알았습니다. G-세이버, 출격준비에 들어갑니다. 발진준비 좋고, 간다!

아사카 : 좁은 폐허내에서는 행동이 제한될 가능성이 있어요. 조심하세요.

리드 : 알았어, G-세이버 발진한다.

적의 수 : 66대
차량의 수 : 없음

이번 챕터는 어둡고 칙칙한 폐허를 진행한다. 일단 어두워서 앞을 확인하기 힘드니 너무 빨리 달려들지 않기를 바란다. 그리고 여기부터는 총을 쏘면서 빙빙도는 MS가 등장하는데, 내구력이 강하고 맞추기가 어려워 약간 짜증이 날 것이다.



난 펜티도 야광만 입는다!!

리드 : 여기가 MW 공장생산 에어리어인가. 예전에 이런 것을 좋아하는 녀석이 있었지. 이전 MS파일럿 훈련생, 아니 지

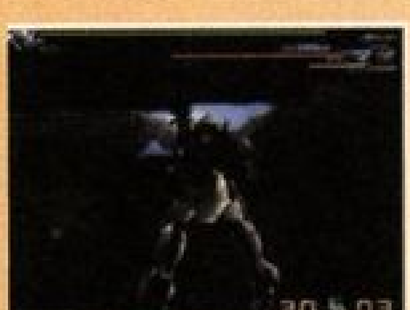
PlayStation 2

금은 생도가 아니지…. 이젠 친구지. 레이스. 지금도 잘 하고 있을까. 가장 우수한 생도였는데. 그러고 보니 줄곧 만나지 못했군. 그때는 MS의 장래에 대해서 논의를 하곤 했는데. 그 녀석은 MW의 가능성을 예견하고 있었지. 저번에는 신형 MS의 테스트 부문에 배속되었다고 들었는데.


기분 나쁘게 혼잣말로 떠드는 리드

리드 : MS와 MW의 수가 너무 적다. 레이드인가! 남아있는 것은 이 녀석들뿐? 그렇다면 이미 철수했다는 거군. 한 발 늦었나. 기계상대로는 적당히 할 필요가 없지. 철저하게 박살내주마.

챕터4에서 등장했던 레이드가 다시 등장한다. 그러나 이번에는 2대 1의 상황이라 절대 마음을 놓을 수가 없다. 게다가 에어리어 중간에 무슨 이유에서인지 일정한 시간간격으로 메가 입자포⑦가 회전하여 우리를 놀라게 만든다. 메가 입자포를 피하기 위해서는 중간중간에 보이는 벽들을 방패 삼든지, 다가오는 방향을 향해 실드방어를 하는 수밖에 없다. 맵이 꽤 넓은 편이니 레이드를 하나하나 각개 격파하자. 뒤통수는 조심하고.


여차하면 앞에 보이는 벽 뒤로 숨어라

리드 : 무서운데. 지금까지의 MW와는 움직임이 달라. 마치 인간이 타고있는 듯한 느낌이야. 그래도 마음은 없다. 이것이 프로젝트 레이븐의 성과인가…? 그렇다고 해도 이건 좀 이상해. 역시 레이븐을 완성시켜서는 안돼. 이대로는 돌이킬 수 없게 될 듯한 느낌이 든다. 빌어먹을 그렘리십. 아냐, 라이시스! 네 녀석 어디에 있나! 나는 너를 막아야겠다.

남미, 북미, 아프리카, 유럽…. 프로젝트 레이븐에 대한 중요거점을 차차 격파하고 있던 라이트닝 부대였다. 그러나, 바이스 준장은 프로젝트가 다음 단계로 진행했다고 선언한다. 그것을 전해들은 그렘리십은 재차 행동을 개시한 것이었다. …수수께끼의 검은 MS를 중심으로 해서…. 리드와 G-세이버는 라이시스와 그의 검은 MS를 추적했다.

리드를 둘러싼 가혹한 운명의 수레바퀴가 격렬하게 돌아가고 있다.

아사카 : 벤 사령관님, 긴급연락! 토쿄에서 다시 쿠데타가 일어났습니다. 토쿄에 체재하고 있던 사이드1의 사절단도 다시 붙잡힌 몸이 되었다고 합니다.

벤 : 아사카, 자세히 얘기해 봐. 빨리 구출하러 가야겠군. 진로를 동으로! 이제부터 라이트닝은 토쿄로 간다.

아사카: 알았습니다!

챕터7 - G 또다시 -

브리핑

벤 : 호위를 담당하고 있던 의회군 부대는 괴멸했다고 한다. 현재는 그렘리십에게 붙잡혀있다.

리드 : 그렘리십!? 라이시스는 그쪽에 나타난 것인가요?!

아사카 : 벤 사령관님, 주변기지에서도 그들과 동조하는 MS대가 합류, 더욱 세력을 확대시키고 있습니다.

벤 : 이 상태로는 순간순간이 생명줄이다. 리드, 조금이라도 빨리 움직여서 트윈타워에 먼저 가주길 바란다. 그리고, 토쿄를 제압하고 있는 MS 부대를 없애버려! 우리들도 J-세이버 부대와 연락을 취하고 급히 가겠다. 그때까지 잘 부탁한다!

리드 : 할 수 있는 데까지는 해볼게요.

벤 : 부탁하네.

아사카 : 토쿄에 머물러있는 쿠데타군의 규모는 굉장히 거대해요. 리드, 우리들도 할 수 있는 한 빨리 갈 테니깐 그때까지 어떻게든 힘내봐요.

리드 : 아, 그럴 생각이야.

아사카 : 만일의 경우에는 도망쳐도…. 그, 그러니까 절대 죽으면 안돼요.

리드 : 고마워, 괜찮을 거야. 또, 커피 준비해 줘.

아사카 : 예?! 알았어요. 스페셜로 준비해 둘게요. 몸조심해요.

리드 : 기대하고 있을 게. 출격준비완료. G-세이버 발진한다!

적의 수 : 144대
차량의 수 : 18대

다시 일어난 납치극이다. 이번에도 하이웨이를 돌파하게 되는데, 여기까지 와서 주의할 점은 없다. 그냥 전장을 누비면 된다.


예전의 내가 아니다!!

부구 2

라이트 : 일루미너티 MS파일럿 리드 폭스인가…?

리드 : 어떻게 내 이름을 알고있는 거지?

라이트 : 나는 그렘리십 부대장인 리처드 라이트 소좌(국내의 소령에 해당)이다. 네놈은 라이시스 중좌와는 어떤 인연이 있는 건가?

리드 : 인연? 네 녀석 무슨 말을 하는 거냐! 그게 무슨 뜻이냐?!

라이트 : 그는 네놈의 MS조종기술을 높이 평가한다.

리드 : 뭐, 뭐라고? 라이시스가!? 나는 전에 그에게 패했는데.

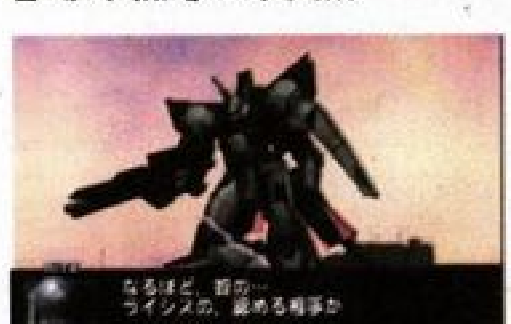
라이트 : 졌다고? 만일, 그것이 사실이라고 해도 중좌가 인정한 상대라는 것은 변함이 없다.

리드 : 라이시스가 나를 알고 있다고!? 왜지! 나는 라이시스같은 놈은 몰라!

라이트 : 어쨌든 간에 내 눈에 띈 이상 네 놈을…. 라이시스에게 넘겨줄 리는 없지! 내 힘을 증명하기 위해… 간다!

호버를 이용한 재빠른 스피드와 라이플 연사가 특기인 부구 2. 하지만 실드방어를 못하니 한 방, 한 방 맞추면서 접근한 뒤 중거리에서 연사하면 쉽게 이길 수 있다. 중간에 움직이는 길이 있긴 하지만, 무시해도 좋다.

라이트 : 과연, 녀석이…. 라이시스가 인정한 상대인가. 라이시스 이외의 다른 녀석에게 패하다니…. 힘이 부족했던 것은 내 쪽이었나. 으하하하!!!


다 죽어가는 녀석이 대사는 멋있게 하는군

라이시스 : 리드, 멋진 실력이다. 기체도 좋아진 듯한데?

리드 : 라이시스, 너는 누구냐?! 어떻게 나를 알고 있지?

라이시스 : 네놈의 그 전법은 내 기억에 생생하게 살아있다. 잘 알고 있지.

리드 : 나의 전법?

라이시스 : 그렇다. 네놈의 전법을 칭찬하며 나에게 가르쳐준 녀석이 있다.

리드 : 서, 설마, 레이스인가!?

라이시스 : 레이스…? 레, 레이스…? 그, 그런 녀석은 모른다! 네놈은 도대체 나의 무엇인가? 네놈의 존재, 모든 것이…. 나의 사고에 방해를 한다. 기, 기억에… 나의 메모리에 왜 네놈이 있는 것인가…?

리드 : 메모리?

라이시스 : 혼란하다…. 역시, 그때… 거기서 끝장을 봐야했는 건데. …우, 우욱 이대로는…. 리, 리드, 다음에야말로 용서없다. 그때까지는 발버둥치며 살아남아라.

리드 : 기다려!! 라이시쓰으!! 저 녀석은 도대체? 저 녀석은, 라이시스는 레이스를 정말로 모르는 것인가?

그렘리십의 손아귀에서 토쿄를 해방시킨 라이트닝 부대는 그렘리십의 추격사태를 정비한 뒤, 진로를 태평양 위로 향했다. 이미 일년 전에 우두머리였던 가노 제독을 잃고 라이트닝 부대의 공격에 의해 양 날개를 꺾인 바이스 준장은 프로젝트 소멸의 위기에 놓이게 되었다. 형세역전을 고심하던 준장은 그렘리십에 전력을 집결시키고 원흉인 라이트닝과의 전투를 계속 대비했다.

라이시스와 레이스는?

프로젝트 레이븐으로 탄생한 것은?

리드와 라이시스.

G-세이버와 검은 모빌슈츠.

지금, 여러가지 수수께끼를 안은 채로 생존을 둘러싼 최종결전이 시작되고 있다.

아사카 : 적부대의 도주로와 일루미너티의 정보를 참고하여 산출해낸 예상집결 포인트입니다.

벤 : 적이 후퇴한 방향에는 보급시 사용했던 새틀먼트 유적이 있다. 아마 여기서

잔존병력과 새로운 병력을 통합할 예정인 듯한데, 그리고 적은 우리들을 유인하여 잠복해있을 것이라 생각된다. 그러나 함정이라 하더라도 여기서 그렘리십을 쳐부수지 않으면 안돼. 프로젝트 레이븐의 전력이 집결한 지금이야말로 최대의 찬스인데, 아마 이번 작전으로 이 전투의 결말이 날 것 같다. 지금이 가장 중요한 때야. 모두의 노력과 건투를 기대한다.

리드 : 아, 알겠습니다. 벤. 그래, 아사카, 잠깐 부탁이 있는데 들어주겠어?

아사카: 뭐죠?

리드 : 내가 가르치던 훈련생의 일인데, 레이스, 그래, 레이스 패트릭에 대해서. 지금 그가 무엇을 하고있는지 조사해 줘. 내가 알기로는 지금 MS의 개발에 관여하고 있을 텐데.

아사카: 갑자기 그 사람을 왜요?

리드 : 아니, 혹시나 MS의 파일럿이 되어있을 지도 몰라서.

아사카 : 그 사람도 당신처럼 MS조종을 잘해요?

리드 : 아, 내가 알고있는 중에는 가장 실력이 좋은 생도였지. 게다가 허심탄회하게 얘기할 수 있는 친구야. 물론 지금도 그렇게 생각하고 있고.

아사카 : 맡겨줘요. 무엇보다도 리드의 부탁인데 해줘야죠.

리드 : 은혜는 잊지 않을게.

벤 : 리드, 아사카, 언제까지 얘기하고 있을 건가. 작전행동에 옮겨라.

리드 : 알았수. 그럼 부탁해, 아사카.

아사카 : 그럴 게요. 리드, 라이트닝은 지금부터 적, 기동부대의 추격을 개시합니다.

챕터8 - 결전의 G -

브리핑

아사카 : 자세한 것은 불명이지만 다수의 열에너지를 확인, 상당수의 MS라고 생각됩니다.

벤 : 적도 필사적이라는 말인가. 작전을 설명하지. 우리들은 J-세이버 부대와 함께 외부에서 적을 공격한다. 우리들이 외부의 적과 맞서고 있는 사이에 리드는 적 MS 부대를 돌파하고, 중앙을 지키는 적 MS대를 격파해 주게.

리드 : 격렬한 전투가 될 듯하군요.

벤 : 그렇군…. 아사카, 뉴 맨해튼 지부에 연락을 넣어.

아사카 : 어떤 연락입니까?

벤 : 필리페에게 내일 바(BAR: 술집)는 장사 다했다고 전해.

아사카 : 예?

리드 : 그건… 파티!?

벤 : 물론, 나의 포켓머니로.

아사카 : 벤 사령관님, 한 가지 부탁이….

벤 : 뭐지?

아사카 : 커피도 추가할 수 있습니까?

벤 : 물론이다…. 가이아산(産)을 지정해도 상관없다.

리드 : OK! G-세이버 발진준비에 들어갑니다.

아사카 : 리드, 내일 파티는 전원참가니깐. 벤 사령관의 절대명령이니깐.

리드 : 그럴 생각이야. 단지, 없애고싶지 않은 녀석과 싸우게 될지도 모르겠어.

아사카 : 없애고싶지 않은 상대? 그건 설마!? 나에게 부탁했던 레이스의 일? 그렇지만 검은 MS의 파일럿은 라이시스잖아요.

리드 : 아, 그렇지만 아무래도 닮았어. 레이스와 라이시스. 내 생각이 지나친 것인지도 모르지만.

아사카 : 미안해요. 아직 답신이 들어오지 않았어요. 레이스씨에 대한 회답이 슬슬 올 때가 됐는데.

리드 : 어쩔 수 없지. 돌아오면 가르쳐 줘.

아사카 : 알았어요.

리드 : 리드 폭스, G-세이버, 발진합니다!

벤 : 아사카, 방금 얘기한 거 말인데.

아사카 : 지금의 얘기라면 레이스씨의 일, 말입니까?

벤 : 그렇다. 그는 의문점이 많은 인물인 듯하다. 자네가 아닌 나에게 연락이 왔거든.

아사카 : 벤 사령관님에게? 그러면… 역시, 리드가 싸우려는 라이시스가 바로 레이스씨인 겁니까?

벤 : 그건 말도 안돼는 일이야. 왜냐하면 레이스는 이미 사고로 죽었기 때문이지.

아사카 : 사고로!? 그건, 왜?

벤 : 그것을 알 수 없다는 것이다. 사고 자체도 그렇지만 레이스가 죽었다는 사실도 의회군에 의해 숨겨져 있었다. 우리 조직만으로 조사한 것도 힘들었을 거야. 더구나 사고의 내용도 불확실한 점이 많아. 아마 살해당한 것 같은데.

아사카 : 그러면, 리드가 싸우려는 상대는 도대체?

벤 : 그게 문제이다. 바이스 준장이래서 움직이는 그렘리십. 그것을 통솔하는 검은 MS와 라이시스. 왜 그렇게 리드를 신경쓰는 것일까? 레이스는 정말로 죽은 것일까? 혹시 거기에 프로젝트 레이븐의 핵심을 쥔 무언가가 있고, 우연히 리드는 그 열쇠에 다가버렸을 지도 모른다.

아사카 : …리드, 리드는 어떻게 되는 겁니까, 벤 사령관님!?

벤 : 그건 아무도 몰라. 리드 자신이 걸어야할 길이다. 우리들은 아무 것도 할 수 없지. 우리들이 할 수 있는 것은 리드가 돌아올 곳을 지키고, 그가 무사히 돌아온다면 뜨거운 커피로 맞아주는 일뿐이다.

아사카 : 벤 사령관님…. 저도 힘내겠습니다. 리드 못지 않게.

벤 : 리드, 반드시 돌아와 주게.

라이시스 : 리드, 역시 왔군!

리드 : 오늘이야말로 네놈과의 결말을 짓겠다! MW계획은 오늘로 끝이다.

라이시스 : MW…? 생각났다. 리드! 봐라! 나와 이 레이븐의 위력을!!

리드 : 레이븐이라고?! 그런가! MW만이 아닌, 그 MS도 네놈들의 프로젝트가 탄생시킨 것이로군.

라이시스 : 충분히 맛보게 해주지. 나의 힘을, 옛날처럼 만만하지는 않다. 리드!

리드 : 옛날처럼?! 역시 레이스였나!? 너는 또 다시, 기계의 마력에 빠져든 것인가? 레이스!

라이시스 : 레이스? 나는 레이스가 아니다. 라이시스다! 여기서 나와 레이븐에 의해 과거의 에러를 고치게 되는 것이다! 오직, 그것뿐이다.

리드 : 기다려! 레이쓰으! 쿡, 왜냐, 레이스. 나 때문인가? 내가 친구를 잘못된 방향으로 이끌었던 것인가?! 그렇다면 결판을 낼 수밖에 없다. 간다!!



라이벌 전, 커밍순

적의 수 : 146대
차량의 수 : 없음

드디어 마지막 챕터이다. 기본적인 맵은 챕터2와 동일하지만 적의 수가 굉장히 많다. 이번 챕터에서 주의할 점은 단 하나, 보스전을 대비해서 절대 데미지를 입지 말라는 것, 그것뿐이다.

라이시스 : 역시 여기까지 왔군, 리드. 그리고 그 기체는 세이버 시리즈중 하나? 존은 변함없이 좋은 일을 하고있다는 것인가. 그러나, 나의 레이븐에게는 발끝도 못 미친다는 것을 지금 한 번 가르쳐주지.

리드 : 레이스! 도대체 어떻게 된 거야! 뭐가 너를 변화시킨 거냐! 역시 나 때문인가?

라이시스 : 리드, 말했을 텐데. 나는 라이시스, …라고.

리드 : 그러면, 네가 레이스라는 것을 증명해주지. 네놈이 나를 아는 것처럼 나도 너의 전법은 알고 있다. 그것을 가르쳐 주마!!

슈퍼로봇 레이븐과의 대결이다. 라이플 공격이 꽤 강력하고 스피드가 빨라서 힘겨운 상대이다. 계속 회피하면서 찬스가 보이면 공격, 이를 반복하다 보면 쓰러진다. 단, 앞으로 남은 2번의 전투를 위해 에너지를 아끼는 것이 좋다.

라이시스 : 뭔가, 뭔가 잘못됐어! 내가 이렇게까지 몰리다니 말도 안 되는 일이다!

리드 : 슬슬 눈을 떠라, 레이스! 네가 무엇을 하고있는지 알고있는 건가!! 우왓! 바닥이 무너진다!

라이시스 : 우리들의 결전을 치르기에는 딱 어울리는 장소가 아닌가, 리드 교관.

리드 : 레이스, 자아를 찾았는가?

라이시스 : 리드 교관… 아니, 리드, 아까부터 무슨 헛소리를 하는 건가. 나는 라이시스다. 그리고 네놈이 말한 레이스는 이미 죽었다.

리드 : 뭐? 죽었다고!

라이시스 : 유감이지만, 용서하지 않겠다. 전력을 다해서 네놈을 없앤다!!

쓰러진 레이븐이 다시 공격해 온다. 거리가 가깝기 때문에 처음 시작하자마자 접근하여 빔사벨로 공격하니 주의. 이번에는 아까 너무 잘 맞아주었다는 것을 깨달았는지, 이제는 아예 계속해서 여기저기 뛰어다닌다. 아까처럼 싸우면 된다.

리드 : 할 수밖에 없는 건가? 쿡! 역시 이 전법은 레이스였다. 용서해 줘. 이 방

PlayStation 2

법으로 밖에 너를 말릴 수 없었어.

라이시스 : …가라….

리드 : '…레이스?! 살아있나, 레이스!

라이시스 : 이 정도로… 내가 쓰러질 리는 없다…! 리…드….

리드 : 바, 바보같은…. 콕핏을 파괴시켰는데 왜 움직이는 거지?! 설마, 콕핏이 다른 위치에? 레이스, 살아있단 말야?

라이시스 : 레이스… 버그 정체판명…. 소거한다….

리드 : 버그…? 이건, MW?!

라이시스 : 버그 소거완료… 적 소거를 개시한다.

리드 : 기계 따위에게 소거될 것 같은가아!

드디어 레이븐이 비행형으로 변했다. 비행형에서 가장 무서운 것은 바로 갖다 박기. 주위를 빙글빙글 돌면서 우리를 공격하여 아주 혼란스럽다. 하지만 가속도라는 것이 있지 않는가? 레이븐 비행형은 급커브를 할 수 없다는 것을 기억하라. 레이븐이 달려들면 살짝 옆으로 피한 채로 가만히 있어보자. 그러면 주위를 빙글빙글 돌기만 한다(마치 자신의 꼬리를 물려는 개처럼). 이때 타이밍을 맞춰서 공격하면 쉽게 물리칠 수 있다. 혹시 명중시키기 힘들다면 이런 식으로 회피나 회복을 하고, 공격할 때는 적이 이쪽으로 오기 위해 선회할 때를 노려서 공격하면 된다(레이븐을 벽 쪽으로 유인하면 효과가 좋다). 단, 이쪽을 향해 날아올 때는 공격을 막아내는 경우가 많으니 그냥 피하는 것이 좋다. 절대 방심하지 말 것.



레이븐이 이렇게 선회할 때는 실드를 치지 않는다. 찬스

리드 : MW레이븐… 무서운 상대였다. 감정도 없고, 명령된 커맨드를 실행하기만 하는 마음없는 병기. 레이스, 너는 인간으로서 이 차가운 기계, 레이븐에 무엇을 원하고 있었나? 라이시스가 그 대답인가….

우왓! 탈출해야겠군. 뭐냐! G-세이버의 작동이 안돼! 빌어먹을! 하필 이런 때에, 나는 모두에게, 아니 아사카에게 돌아간다고 약속했단 말이다! 반드시 돌아가겠다. 움직여!! G-세이버어어! 움직여줘엇!

아사카 : 의회군에게서 연락, 전군에 정전명령이 떨어졌습니다. 본사건의 주모자인 바이스 준장은 구속되었습니다. 정규군도 곧 도착한다고 합니다.

벤 : MW는 어떻게 됐지?

아사카 : 대부분 침묵상태인 것 같습니다.

벤 : 전투는 끝난 것인가. 모든 부대에 전달해라! 가능한 한 구조물자를 투하하고 이 공역에서 빨리 이탈하라!

아사카 : 전 부대, 전 함정에게 연락. 본 작전은 종료했습니다. J-세이버 부대 및 각 함정은 가능한 한 구조물자를 투하하고 현 위치에서 철수해 주십시오.

벤 : 그런데, 리드는 어떻게 되었지?

아사카 : 그, 그게, 연락이 안 됩니다….

벤 : 그 녀석만, 혹시….

아사카 : 그는 나에게 돌아온다고 약속했습니다. 지금까지 약속을 지켰으니까…. 이번에도 확실히…. 이번에도 반드시….

벤 : 미안하다…. 녀석은 틀림없이 돌아온다. 우리들이 믿지 않으면 어떡하겠나. 그렇지, 아사카.

아사카 : 네, 반드시…. 반드시 돌아옵니다.

벤 : 라이트닝은 이 장소에서 대기. 우리들은 리드를 기다린다! 다른 함정에게는 나중에 따라간다고 전해라!

아사카 : 벤 사령관님….

벤 : 음.

아사카 : 알겠습니다!



기도가 특기라니깐

? : …라이… 들….

? : …라이… 들리….

? : …라이… 들리는….

? : …라이트닝 들리….

리드 : 라이트닝 들리는가? 여기는 리드. 모든 것은 끝났다.

아사카 : 아….

리드 : 다녀왔어, 아사카.

벤 : 이것으로 의회군 프로젝트 레이븐 저지작전은 임무완료. 모두들 수고 많았다. 자, 리드를 맞으러 가야지.

리드 : 약속된 물건은 준비됐어?

아사카 : 당근이죠. 그렇죠, 벤 사령관님.

벤 : 아, 특등품으로 준비해 놓았지만, 다른 녀석들이 벌써 그쪽으로 가고 있다. 빨리 서두르지 않으면 다 없어진다.

리드 : 그건 곤란한데요.

아사카 : 괜찮습니다. 내가 리드한테만 한정판 스페셜 핫 커피를 내줄 테니까요.

리드 : 후웃…. 그걸로 일단 안심. …이라고 할까.

아사카: 후훗, 수고했어요. 리드….

리드 : 아, 다녀왔어.

리드, 레이스의 관한 얘기인데….

아니 …이제 괜찮아.

리드….

이제 끝났어….

당신이 그렇다면….

근데 내가 전에 말한 것, 기억하고 있어?

뭐?

내가 당신만을 위한 스페셜커피를 내어준다는 것. 지금부터 그 약속을 지키고 싶은데.

그래, 초대해줘서 고마워.

후훗, 자 갈까.

우주세기 224년. 우리들의 전투에 의해 바이스 준장의 야망과 그 프로젝트는 파멸. 새틀먼트 국가의회의 파워 밸런스는 일시적으로 안정되었다. 그러나, G-세이버의 이야기는 끝나지 않았다.

이제 시작되었을 뿐이다.

후기

이 공략으로 엄청난 무시 속에서 꿋꿋이 발매된 G-세이버를 여러분에게 알린다. PS2용 3D슈팅으로 태어난 「G-세이버」. 일순간 반다이가 PS로 내놓았던 슈팅게임 「역습의 샤아」가 떠오르는 사람도 있을 것이다. 그러나 PS용으로 등장했던 반다이의 「역습의 샤아」와 비교할 수 있는 그런 게임이 아니다. 이 게임은 PS2의 뛰어난 성능을 최대한 억제하여 PS유저에게 괴리감을 느끼지 않게 해준 친절게임이다. 사실, 위의 글은 처음 게임과 마주쳤을 때 적어둔 말이다. 그러나 실제로 공략이 끝난 마당에는 처음처럼 나쁜 소리만 할 생각은 없다. 우선 난이도가 굉장히 쉬워, 게임을 처음 접하는 사람이라도 쉽게 즐길 수 있다. 슈팅의 둔재라도 적의 총탄을 요리조리 피하며 하나씩 섬멸하는 맛이 있다는 얘기이다(멍하니 넋 놓고 플레이해도 클리어할 수 있는 정도). 그리고 기체의 움직임에 따른 효과를 꽤 잘 표현해냈다고 본다. 또 풀보이스와 훌륭한 엔딩보컬로 인해, 마치 한편의 영화, 드라마를 보았다는 느낌도 든다.

이런 점은 칭찬할 만하다. 그러나 그 외에는 없다. 7,800엔이라는 고가의 게임으로써는 전혀 가치가 없다. 게임내의 선라이즈에게서 볼 수 있는 것은 오직 홍보. 올해 연말에 방영될 G-세이버 영화와 관련 상품을 위한 홍보, 또는 건담 컬렉터들을 노리는 상술밖에 엿볼 수 없다. 플스2인지 의심될 정도로 느린 로딩화면(정확히 33초 걸린다), 단조로운 맵과 같은 맵을 두 번이나 반복하는 무성의, 짧은 게임 내용과 억지로 끼워 맞춘 듯 뻔한 스토리, 그리고 보이스로만 때운 시나리오처리, 적들의 환상적인 인공지능(쫄따구들은 그렇다 쳐도 보스마저), 밸런스와 별 관계없는 난이도 설정, 거의 최근에는 당연시 여겨진 서비스의 결여(클리어 후 적의 기체를 조작할 수 있다거나 VS모드가 등장한다거나 등, J-세이버 따윈 몰고 싶지 않다), 그리고 아무 의미없는 기술인 빔샤벨과 SMA, 게임이 나온 시기를 봐도 이건 너무 날림성이 짙은 게임이다. 게다가 SMA라는 미친 오자까지 있다(매뉴얼, 잡지 등 어딜봐도 원래의 스펠링이 쓰여있지 않다). 마치 게임에 대해서는 아무 것도 모르고, 오직 허접 기술만 가지고있는 멍청이들이 만든 게임인 듯 생각날 정도이다(물론 PS2용 게임개발이 쉬운 것은 아니지만). 단점을 꼽자면 한도 끝도 없을 것 같아 더 이상의 욕은 피하겠다. 그냥 간단히 말해 G-세이버를 플레이해보고 나면 반씨 일가가 얼마나 게임을 잘 만드는지 존경하게 될 정도라고 생각해주길. 전달의 즐거운 게임을 공략한 다음달에 이런 게임을 공략하게 되어 상당히 유감으로 생각하며, 본인과 같은 희생자가 생겨나지 않도록 게임을 하지 않아도 스토리를 알 수 있게 공략해놓았다. 그러니 괜히 이 게임을 구입한 뒤, 자신은 건담게임 컬렉터라서 샀다는 등 핑계대는 일은 없길 바란다. 이런 게임을 7,800엔 주고 구입하면 정말 외화낭비다. 이 게임을 할 바에는 차라리 아머드 코어 2를 하라. 어쨌든 기업이든 사람이든 한 우물을 파는 것이 좋다는 것을 새삼 느끼게 해준 교훈적인 게임이었다. 선라이즈, 애니메이션이나 잘 만들거나.

싸우는 이유는, 보고 듣는 것이 아니라 느끼는 것이다

링 오브 레드

リングオブレッド

RING of RED™



2차대전 후, 일본은 패전의 대가로 분할통치가 결정. 남·북일본간의 「일본전쟁」이라는 비극을 낳은 뒤 계속해 서로의 피를 흘리고 있다는 가상의 시나리오. 분단된 조국의 이름 속에 결성된 하나의 용병부대와 그들에게 일[illegible], 신[illegible] 무기 강탈, 상대국의 핵탄두 설치 등의 일련[illegible] 그리고 끊이지 않는 의혹. 우리 나라와 유사[illegible] 가지고 있지만, 모든 것을 일본인의 입[illegible] 주제로 그린 이 게임 속에서, 우리는 우리[illegible] 모습과 어떤 차이를 찾을 수 있을까.

또 우리는 이 게임의 주인공[illegible] 싸워야 하는 이유를 마음으로부터 인정[illegible]까.

또 그들과 우리의 조국은 통일의 날을 맞이[illegible] 수 있을까.

또 과연 미래를 지킬 수 있을까. 또 이 쏟아지는 죽음을 떨쳐낼 수 있을까.

모든 해답은, 이 「링 오브 레드」속에 있을까.

공략 → 소년X

PS2

- 장르 : 전략 시뮬레이션
- 제작사 : 코나미
- 발매일 : 9월21일
- 발매가 : 오픈 가격

세계관



이것이 링 오브 레드 세계의 일본이다

실제 역사 속의 「또 하나의 일본」.
태평양전쟁은 8월15일에 끝나지 않았다. 원자폭탄의 공격을 받고도 일본은 전쟁을 계속한 것이다. 결국 소련이 참전하자, 일본은 본토 결전을 결행한다. 그 결과 패전의 고배를 든 일본은, 미국과 소련 양국에 분할점령 된다.
그 후, 남북 통일의 목소리가 높아지는 와중에, 전쟁의 이유조차 알 수 없는 「일본전쟁」이 발발. 미소 2대 강국의 대리전쟁은 일본의 국토를 더욱 황폐하게 만들었다. 그로부터 10년 후의 1964년 일본이 이 게임의 무대가 된다.


일본 공화국(북일본)


일본국(남일본)

등장인물 소개

마사미 폰 바이체커 (雅美・フォン・ヴァイツェッカー)



독일인 아버지와 일본인 어머니 사이에서 태어난 혼혈아. 어째서인지 자신이 일본인이라는 사실을 부정하며, 마사미라고 불리는 것을 싫어한다. 게임의 주인공으로, 본래 AFW 제작사의 테스트 파일럿이었으나, 모종의 사건 때문에 편성된 부대의 대장을 맡게 되었다. 핸섬하지도 멋지지도 않으나 그 통솔력만은 일품. 그런데 남미계의 혼혈처럼 보이는 이유는 무엇일까.

이렇게 사용하자

갑각포에 탑승하는 만큼, 올라운드 캐릭터라 성장이 빠르다. 특히 중반 이후 새로운 「백호」에 탑승하게 되면 더더욱 강해진다. 모든 상황에서 무난하게 싸울 수 있기 때문에, 어떤 의미에서는 최강이라 할 수 있다. 그러나 역시 「백호」가 최고의 위력을 발휘하는 것은 중거리. 그 누구도 따라오지 못하는 중거리에서의 화력을 내세워 적의 AFW들을 제압해 나가자. 즉응사격은 어떤 상황에서든 곧바로 장전을 마치고 탄환을 발사하는 고성능 필살기로, 일련의 공격행동이 이루어지지만 시간이 단 1초도 흐르지 않는다는 최고의 장점을 갖고 있다. 물론, 그 사이 적의 반격은 받지 않는다. 정권 찌르기 또한 백병전에서 적의 무기를 100% 파괴하는 강력한 필살기. 정밀사격은 통상탄보다 높은 데미지의 포격을 100% 명중시켜 주는 유용한 기술이다. 그러나 역시 백미는 즉응사격이라고 할까. 고레벨에서 여러 차례 연속적으로 뿜어내는 바이체커의 즉응사격을 받아낼 수 있는 AFW는 없다고 봐도 좋다.


갑각포 백호

탑승 AFW	갑각포 「백호(白虎)」
습득 필살기	즉응사격, 정권 찌르기, 정밀사격

미나가와 료코(皆川 リョウコ)



존재감은 없으나, 상황이 만들어 낸 여주인공. 어렸을 때 아버지와 생이별하고 어머니와도 사별한 탓인지, 좀처럼 웃지 않는 냉담한 성격이다. 마사미와 같은 테스트 파일럿 출신으로, 사건의 시작부터 모든 사건이 종결된 후까지 마사미와 함께 움직인다. COOL한 매력이 넘치는 여성.

이렇게 사용하자

료코는 바이체커와 같은 갑각포에 탑승한다. 그녀의 「수호(水狐)」는 다른 갑각포보다 백병전에 강하게끔 설계되어 있어, 백병전에 있어 웬만한 대갑각에 버금가는 파워를 자랑한다. 마사미의 백호보다 HP가 낮아 다소 불안하지만, 적의 AFW에 비하면 역시 월등한 성능을 갖고 있다. 기본은 근·중거리에서의 사격전으로 하되, 여차하면 높은 백병전 성능을 발휘하여 주는 방식이 좋다. 특히 필살기인 열권 찌르기는 통상 백병전 공격의 2배에 달하는 데미지를 입힐 수 있어, 그렇지 않아도 백병전에 강한 「수호」를 더더욱 파워풀하게 만들어 준다. 근·중거리에서 한두 차례 포격한 후 접근하여 열권 찌르기를 뿜어내면 웬만한 AFW들은 무릎을 꿇고 만다. 이 열권 찌르기를 더욱 빛나게 해 주는 것이 견제사격으로, 높은 확률로 적의 다리를 파괴할 수 있기 때문에, 견제사격으로 다리를 파괴한 뒤 열권 찌르기로 공격하면 설사 일격에 파괴당하지 않았다고 해도 반격할 수 없다. 또, 바이체커와 같은 톱클래스의 필살기 즉응사격을 가지고 있기 때문에, 처음부터 끝까지 주력 유니트가 된다.


갑각포 수호

탑승 AFW	갑각포 「수호(水狐)」
습득 필살기	즉응사격, 열권 찌르기, 견제사격



키나사토 켄이치(鬼無里 謙一)

냉담한 성격과 풍부한 지식, 그리고 명철한 판단력의 소유자. 폭넓은 정보망과 특유의 냉철한 이성을 발휘, 부대의 참모 역할을 톡톡히 한다. 매사에 불만스러운 얼굴이지만 실제 성격은 그렇지 않은 듯. 사건의 전모를 알게 해 주는 서술자이기도 하다.

이렇게 사용하자

켄이치의 「구귀」는 경갑각이라 위력과 내구력이 모두 떨어진다. 등장하는 적이 약한 초반에는 그나마 뛰어난 기동성을 무기로 제법 활약하지만, 중반 이후에는 오히려 적에게 기체의 성능면에서 압도당한다. 전투가 벌어지면 근거리 혹은 백병거리에서 지상부대를 십분 활용하는 것이 좋다. 멤버 중 유일하게 실탄계 무기를 사용하므로, 대인 살상력은 팀 내 최고. 공연히 얼마 뽑을 수도 없는 데미지를 노리고 적의 AFW를 직접 공격할 것이 아니라, 필살기 회피운동으로 적 AFW의 포격을 피하면서 병사들을 공격하자(대인공격이 가능한 특수탄을 사용할 수 있는 병사를 편성하는 것이 좋다). 필살기 정부사격이 큰 도움이 될 것이다. 전위의 병사 전체를 공격하면서 20초 동안 행동불능 상태로 만들기 때문에, 유산소이탄 등 특수탄과의 연계로 깨끗하게 쓸어버릴 수 있다. 물론, 산포사격도 크게 한 몫을 한다. 수반 병사가 전멸당하고 외로이 남은 적의 AFW에게는 여타 아군들의 처절한 응징만이 있을 뿐.



경갑각 구귀

탑승 AFW	경갑각 「구귀(九鬼)」
습득 필살기	회피운동, 산포사격, 정부사격



키리노 아야나(桐野 彩菜)

북일본 해방전선 카르마의 멤버로, 카르마의 리더인 키리노 잇페이의 딸. 다른 대원들과는 달리 어두운 구석이 없으며, 상냥한 성격을 갖고 있다. 러시아인과 일본인의 혼혈이지만, 자신이 일본인이라고 자부하고 있어 바이체커와는 대조적인 모습을 보여준다.

이렇게 사용하자

아야나의 애기 「앵무(櫻舞)」는 신형 다각포로, 신형답게 세련된 외관을 갖고 있지만 어떤 이유에서인지 리틀 존보다 성능이 떨어진다. 하지만, 다각포라는 사실 자체로 원거리에서 발휘하는 위력 때문에 사용할 수밖에 없는 머신. 또 방어력도 공격력도 리틀 존에 비해 열등하지만, 충전 속도가 훨씬 빠르기 때문에 보다 많은 공격 기회를 가질 수 있다. 필살기인 긴급충전과 교란포격의 사용은 존과 동일하지만, 무기 겨누기가 있어 적의 공격을 쉽게 견제할 수 있다. 워낙 방어력이 높은 데다가 적의 무기가 파괴되면 「앵무」가 입게 되는 피해는 격감. 다소의 성능차이는 있지만, 대체로 리틀 존과 같은 느낌으로 사용하면 된다.



다각포 앵무

탑승 AFW	다각포 「앵무(櫻舞)」
습득 필살기	긴급충전, 교란포격, 무기 겨누기



존 리스고(ジョン・リスゴー)

미 해병 출신으로, GMI 사에서 파견, 부대에 합류했다. 켄이치와는 일본전쟁 때의 전우이기도 하다. 인상에서 느껴지는 바와 같이 다소 뜨거운 피의 소유자지만, 필요할 때는 나름대로 냉정한 일면도 갖고 있다.

이렇게 사용하자

주인의 이름을 딴 다각포 「리틀 존」은 다른 다각포보다 월등히 뛰어난 성능을 갖고 있다. 원거리에서 뿜어내는 압도적인 화력은 게임 종반까지 어떤 적에게도 뒤떨어지지 않는다. 특히나 방어력이 높다는 것도 대단한 메리트로 작용해서, 기본은 대갑각 및 경갑각의 처리지만 갑각포나 다각포와의 승부에서도 절대 밀리는 일이 없다. 필살기인 긴급충전은 순식간에 장전 게이지를 100% 채워주는 기술로, 바이체커와 료코의 즉응사격에는 미치지 못하지만, 장전 속도가 워낙에 느린 리틀 존에게는 최고의 기술이다. 일단 장전만 되면 기본 명중률이 워낙 높기 때문에, 특별히 적에게 방해받지만 않으면 순식간에 발사할 수 있다. 적의 병사들을 강력하게 견제할 수 있는 교란포격과 융단포격도 유용한 필살기. 중거리 이내에서 후퇴하면서, 적병들의 추격을 피하는 데 안성맞춤이다. 근거리에서는 그다지 힘을 쓸 수 없으므로, 반드시 성형작약탄을 장비하여 후퇴하면서 발사, 적 AFW가 따라오지 못하게 하면서 원거리로 후퇴하는 것이 좋다.



다각포 리틀 존

탑승 AFW	다각포 「리틀 존(Little John)」
습득 필살기	긴급충전, 교란포격, 융단포격



하세베 준(長谷部 純)

아야나와 함께 카르마의 멤버로서 팀에 합류한 준은, 소년이라기보다 차라리 괄괄한 소녀의 모습을 하고 있다. 하지만 가족과 이별한 후, 그의 마음속에는 강한 남자가 되겠다는 일념뿐. 그런 이유로, 언제나 강한 모습을 보이는 바이체커를 동경하고 있다. 팀의 최연소자.

이렇게 사용하자

신형 경갑각 「학」은 켄이치의 「구귀」처럼 실탄을 사용하는 것이 아니라 포탄을 사용하기 때문에, 백병거리를 제외한 모든 거리에서의 파괴력이 우수하다. HP는 조금 적지만 공격력과 방어력이 받쳐주므로 그럭저럭 써먹을 수 있는 AFW다. 「구귀」에 비해 대인 공격력은 다소 떨어지지만, 대신 대 AFW 공격력이 높으므로 어떤 방식으로 사용해도 좋다. 기본적으로는 켄이치와 함께 적의 병사들을 쏠고 다니기를 추천. 혹은 빈사상태의 AFW 마무리용으로 사용해도 OK. 다만 대인 공격용 필살기가 없으므로, 유산탄이나 소이탄, 유산소이탄 등이 특수탄을 장비하기를 추천한다. 필살기인 견제사격은 대갑각을 상대할 때 큰 위력을 발휘하는데, 「학」은 근거리 전투가 특기이므로 순식간에 백병전으로 돌입하여 막대한 피해를 안겨주는 대갑각이 가장 위협적인 존재이다. 전투에 들어가자마자 높은 명중률을 이용, 견제사격으로 대갑각의 다리를 파괴해 두면 백병거리까지 들어가 별 방해 없이 적의 병사들을 유린해줄 수 있다. 또 무기 겨누기와 회피운동은 방어력이 낮은 「학」의 생명줄과도 같은 존재.



경갑각 학

탑승 AFW	경갑각 「학(鶴)」
습득 필살기	회피운동, 견제사격, 무기 겨누기



키리노 잇페이(桐野 一兵)

아야나의 양아버지로, 북일본 해방전선 카르마의 리더이다. 현역 시절 「위치 하운드(마녀의 사냥개)」라 불리울 정도의 맹위를 떨친 노장. 풍부한 실전 경험을 바탕으로 나이에 걸맞지 않은 전투력을 과시한다.

이렇게 사용하자

대갑각 「신이」는 구형 AFW지만, 백병전 이외의 전투에 대한 무장을 극도로 억제한 효율적인 구조에 힘입어, 백병전에서는 최고의 위력을 발휘한다. 그 일격의 파워는 대갑각을 상대로도 100 이상의 데미지를 뽑아낼 정도. 기본적으로는 언제나 백병 공격이 중심이 되므로, 적의 백병공격에 대한 장해물(지뢰, 철조망 등)을 막아주는 장해제거와 파괴된 다리를 수리할 수 있는 수리·응급수리 스킬을 가지고 있는 병사를 편성해 두는 것이 좋다. 언제든 적은 「신이」의 사정거리 내에 있다는 자신감을 주는 필살기 고속이동을 사용하면, 사용과 동시에 순식간에 적과의 거리를 좁혀 들어간다. 원거리에서 사용하면 근거리까지 돌입하며, 중거리 이내에서 사용하면 곧바로 백병거리까지 접근한다. 그야말로 신이의 밥줄이라 하겠다. 일품인 파괴력에 무기 파괴의 추가효과까지 가미된 정권 찌르기도 강력한 일격. 무기 겨누기는 다른 두 필살기에 비해 사용 빈도가 낮지만, 원거리에서의 접근시 적의 공격을 견제하는 데는 단단히 한 몫을 한다.



대갑각 신이

탑승 AFW	대갑각 「신이(神夷)」
습득 필살기	고속이동, 정권 찌르기, 무기 겨누기



에밀리오 파니니 (エミリオ・パニーニ)

북일본의 정치범 수용소에 수감되어 있던 이탈리아군. 이탈리아의 정예부대 출신으로, 2차대전 당시 이탈리아가 가장 먼저 항복한 것으로 인해 약한 나라 취급을 당하자, 조국은 강한 나라임을 증명하기 위해 북일본 내에서의 전투에 뛰어든다. 유들유들한 성격의 소유주.

이렇게 사용하자

그의 「템페스터」는 북일본의 비밀기지에서 발견된 최신형 대갑각으로, 대갑각의 일반적인 체계에서 벗어나 사격 무기가 강화되어 있다. 백병전의 공격력은 「신이」에 다소 뒤쳐지지만, 중거리 이내의 포격전에서 충분히 활약할 수 있어 활용가치가 대단히 높다. 어찌 보면 료코의 「수호」에 가까운 유니트라 할 수 있겠다. 기본 전술은 역시 중·근거리에서의 포격전에 이은 백병전 마무리. 「신이」에 비해 다소 처지는 백병전 공격력이라고는 하지만, 그것은 단지 「신이」의 공격력이 워낙 터무니없기 때문이다. 근·중거리에서 몇 차례의 포격 이후 접근하여 날리는 강렬한 펀치는 감탄이 나올 정도이다. 특히, 필살기 견제사격으로 적 AFW의 다리를 파괴한 후 접근하여 뚫어내는 열권 찌르기 앞에서, 상대는 그저 무력할 뿐이다. 불리한 거리에서 언제든 유리한 고지를 점할 수 있는 고속이동도 있기 때문에, 적진 한가운데에 던져두어도 멋지게 싸울 수 있는 유니트다.



대갑각 템페스터

탑승 AFW	대갑각 「템페스터」
습득 필살기	고속이동, 열권 찌르기, 견제사격



슈링겐(シュリンゲン)

바이체커들 「슈트라이펜」의 사령관. 본래 독일인이었으나 2차 대전 종결 후 일본으로 망명했다. AFW 기술자이기도 하다.



마틸다(マチルダ)

독일의 AFW 제작사인 「네벨룬」사의 기술자. 바이체커들과 동행하며 주로 AFW의 정비, 보수를 맡는다.



로드리게스(ロドリゲス)

바이체커들을 현장에서 지휘하는 후지 양성소의 교관. 말은 엄하지만 마음이 따뜻하고, 부하들을 생각하는 좋은 상관.



카이호우 유우(海宝雄)

북일본 의용군의 이름으로, 남일본의 신형보행전차를 백주에 탈취한 장본인. 에이스 파일럿으로, AFW 조종능력이 대단하다.



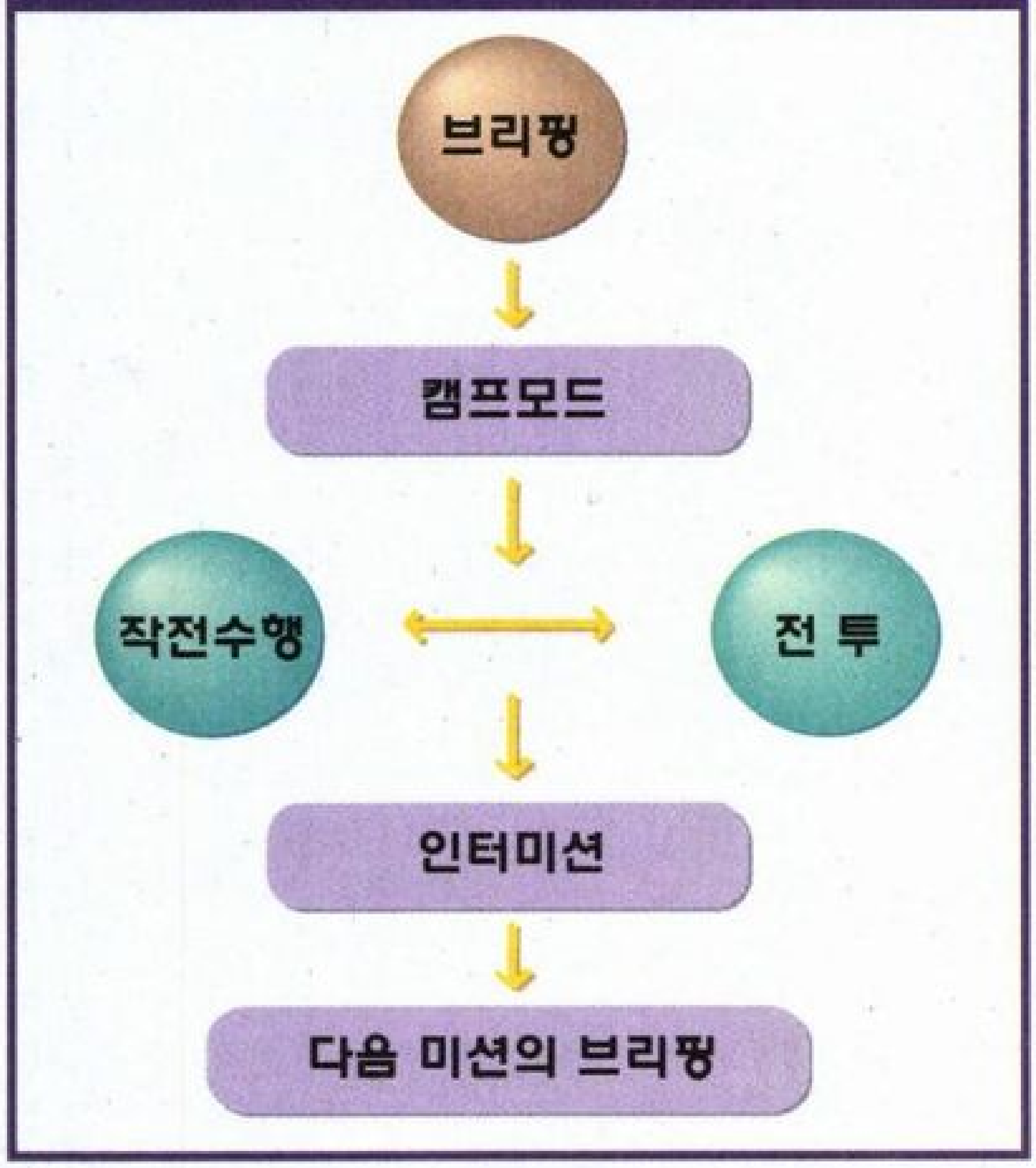
미나가와 히데오미(皆川 英臣)

북일본 의용군의 지휘관으로, 자신의 신념을 위해 모든 것을 희생하는 남자. 정예부대의 지휘관으로 내외에서 공포의 대상이며, 그 자신도 대갑각에 탑승, 뛰어난 전투능력을 발휘한다. 주인공들이 겪게 되는 사건의 원인이기도 하다.



게임의 흐름

게임은 크게 브리핑, 캠프모드, 작전수행, 전투, 인터미션으로 구분된다.





★브리핑★

작전의 내용에 대한 구체적인 설명과 작전행동을 하게되는 배경을 들을 수 있다. 화면의 작전지도는 현재 부대의 위치와 아군 및 적군의 군사 이동 등을 나타내는 것으로, 사실상 플레이에는 전혀 도움이 되지 않으니 굳이 머릿속에 입력할 필요는 없다.

★캠프 모드★

작전수행 직전의 부대 정비 메뉴로



구성되어 있다. 부대의 편성이 가능하며 부대에 간한 여러 가지의 정보를 볼 수 있다.

★작전실(作戰室)★

작전 내용을 다시 확인한다. 전투에 관한 팁도 얻을 수 있다.

★편성실(編成室)★

각 부대에 병사를 편성한다.

★정보실(情報室)★

●**소대정보(小隊情報)** : 현재 평성되어 있는 소대에 관한 정보를 본다.

●**병사정보(兵士情報)** : 현재 보유중인 병사들의 정보를 본다.

★회상록(回想錄)★

인터미션에서 지나간 켄이치의 보고서를 본다.

★전투교범(戰鬪敎範)★

게임에 대한 제반 정보를 본다. 다음에 전투 교범의 전문을 번역했다.

★기록실(記錄室)★

현재 상황을 저장한다.

★출격(出擊)★

캠프모드를 종료하고 작전을 수행한다.

★인터미션★

파괴한 적 AFW의 정산, 신규 등록 병사의 확인을 할 수 있으며, 다음 작전으로 이행되는 과정의 스토리가 진행된다. 또 켄이치의 보고서를 볼 수 있는데, 이 보고서에는 작전의 구체적인 상황과 플레이어 부대의 행로, 또 당시의 주위 정세 등이 기록되어 있어 시나리오의





파괴한 적 AFW 정산과



신규 지원병의 등록

흐름을 파악하는 데 대단히 중요한 역할을 한다.

PlayStation 2

전투교범 전문 번역

전투 교범의 내용은 이 게임의 매뉴얼이라고 해도 될 정도의 방대한 내용을 자랑한다. 이 내용을 모두 알고 있으면 게임을 플레이하는 데에 상당한 도움이 되므로 이에 전문을 번역, 수록한다.

인물

바이체커
광릉 인더스트리의 테스트파일럿. 22세. 본명은 마사미 폰 바이체커. 독일인 아버지와 일본인 어머니를 가진 청년. 일본에서 태어나 자랐기 때문에 독일이라는 나라에 대해서는 모른다. 실전의 경험은 없으나, AFW 조종에 천성의 재능을 보여, 광릉 인더스트리의 테스트파일럿이 되었다. 갑각포에 탑승한다.

미나가와 료코
광릉 인더스트리의 테스트 파일럿. 19세. 대동아전쟁이 한창일 때 태어난 일본인이지만, 어려서 아버지와 생이별했다. 어머니와 사별한 후, 슈링겐을 만나 광릉 인더스트리에 소속된다.



말투가 엄하고 냉담한 인상을 풍긴다. 갑각포에 탑승한다.

키나사토 켄이치
남일본군 제 5 AFW사단 소속의 소위. 32세. 존과는 일본전쟁부터의 전우. 냉정한 성격과 풍부한 지식으로, 경험이 적은 부대를 지탱한다. 후에, 당시의 사건을 알 수 있는 귀중한 자료가 되는 수기를 남긴다. 경갑각에 탑승한다.

존 리스고
미 GMI사의 테스트파일럿. 31세. 미 해병대원 출신이었지만, 복무규정 위반으로 제대했다. 키나사토와는 일본전쟁부터의 전우. 대범한 성격으로 자잘한 일에는 신경쓰지 않는다. 다각포에 탑승한다.

키리노 아야나
북일본 해방전선 「카르마」의 멤버. 18세. 아버지는 러시아인이다. 고아가 되었으나 8세때 키리노 잇페이의 양녀가 되어 키리노 성을 얻었다. 길러 준 잇페이를 아버지로 모시고, 은혜를 갚고 싶다고 생각하고 있다. 다각포에 탑승한다.

하세베 준
북일본 해방전선 「카르마」의 멤버. 15세. 여자같은 체격과 얼굴에 컴플렉스를 가지고, 어서 한 사람 몫을 하는 남자가 되고 싶다고 생각하고 있다. 경갑각에 탑승한다.

키리노 잇페이
북일본 해방전선 「카르마」의 리더. 70세. 러시아의 괴뢰정부가 된 북일본을 진정한 의미로 독립시키는 것이 목적. 노쇠했지만 아직 현역 AFW 파일럿. 대동아전쟁 때에는 적에게 「위치 하운드」라 불리우는 공포의 대상이었다. 대갑각에 탑승한다.

에밀리오 파니니
이탈라이군 알피니(산악병) 출신. 24세. 제2차 세계대전 종료 후에, 모국 이탈라아의 좋지 않은 평가에, 이탈리아 사람이 강하다는 것을 증명하기 위해 AFW의 조종을 배웠다. 대갑각에 탑승한다.

슈링겐
부대의·지휘관. 45세. 본명은 크리스토프 슈링겐. 광릉 인더스트리의 AFW부문의 책임자로, 남일본의 정부, 특히 군상층부로부터 전권을 위임받고 부대를 지휘한다. 로드리게스와는 2차 세계대전 때부터 상관, 부하의 관계.

로드리게스
부대의 전술교관. 40세. 독일인이지만 전범으로 나라에서 추방, 일본에 망명했다. 후지 교도대의 교관을 거쳐, 현재는 광릉 인더스트리에 소속. 대전중에 AFW를 몰아 싸웠던 경험이 있다.

마틸다
부대의 관리담당. 32세. AFW 개발에 업무제휴중인 독일 네벨룬사에서 광릉 인더스트리로 파견되어 왔다. AFW의 보급과 수리, 부대의 정보관리 등을 담당한다.

카이호우 유우
북일본 의용군의 에이스 파일럿. 28세. 그 탁월한 기량 때문에 「크림슨 팬텀」이라는 별명을 얻었다. 베트남전쟁에서는 소비에트군의 군사고문으로서 싸운 경험이 있다. 수많은 전투 속에서 자신의 논리관을 확립하고 있다.

미나가와 히데오미
북일본 의용군의 지휘관. 47세. 대동아전쟁 말기, 소비에트군의 포로로서 시베리아에 수감, 강제노역에 종사당했다. 처자는 아내의 친가인 시즈오카(静岡)에 남겨두었지만, 미군의 상륙으로 생사불명 되었다. 「일본전쟁」때에는 북일본 의용군이 창설되어, 그 대장으로 지명되었다. 전후에는 북일본군의 정예로서 남일본, 반정부 세력에게 공포의 대상이 되었다.

세르게이
소비에트 군사고문단 특수전차대대 지휘관. 41세. 본명은 세르게이 이와비치 에데므스키. 선조는 코스크 용병이었다고 생각된다. 북일본 의용군을 거느리고 있지만, 군사적 재능은 떨어진다고 한다. 그저 자기보신의 능력에만 도가 터서, 상당한 공적을 쌓아 고향인 카자프에 돌아갈 것을 바라고 있다.

토리바 카마쵸
북일본 의용군의 오장. 암호명은 까마귀. 북일본 의용군에서도 군 내부의 일을 주로 담당하나, AFW 조종 실력도 확실하다. 3호기 강탈 때도 임무에 종사하고 있었다고 생각된다.

AFW

AFW란 1
제2차 세계대전은 전장의 양상을 크게 변화시켰다. 참호를 지키는 방어적인 것에서 기동력을 살린 공격적인 것으로, 전쟁의 스타일을 변질시킨 것이다. 그 요구를 만족시키는 것으로서 등장한 것이, AFW(Armored Fighting Walker)라 불리우는 보행전차였다. 그 최대의 특징은 험준지형 주파능력이다. 보행이 가능한 다리는 캐터필트를 가진 전차보다 높은 기동성을 가질 수 있었다.

AFW란 2
이 병기를 최초로 실전에 투입한 것은 제2차 세계대전중의 독일이었다. 다각병기 「PzKgⅡ아마이제」 독일어로 「개미」라는 이름의 이 병기는, 1939년부터 개발계획이 진행되었다. 개발은 포르쉐사, 특히 헨셀사가 진행 중이었으나, 복잡한 다리관절의 구조 때문에 개발계획은 당초의 예정보다 대폭 늦어졌다. 최초의 시작기의 완성은 1942년 8월, 계속해서 양산된 기체는 1943년 7월, 치타데레 작전의 산지, 쿠르스크 북익의 전투에 투입되었다. 구릉지대에서 그 등판능력과 기동성이 크게 살아날 것으로 기대되었으나, 초기불량이 많아서 퇴각시에 추격해 오는 소련 전차대의 앞에 고정포대로 사용되고 버려졌다.

AFW란 3
그러나, 유럽에서는 활약할 장소가 적었던 AFW도, 산악지대가 많고 국토면적이 좁은 일본에서는 극히 적합한 병기였다. 대동아전쟁 말기에는 연합군을 상대로 사투를 벌였고, 또 「일본전쟁」때에 남북 양군의 주력으로 사용되어, 그 유효성을 증명하며 육상의 기반병기가 되었다.

갑각포
갑각포는 육상에 있어 주력병기로서의 숙명을 짊어지고 태어난 AFW이다. 그것은 장갑, 화력, 기동력의 밸런스가 성립되어 최초로 광범위하게 사용될 자격을 얻었기 때문이다. 여러 차례의 시행착오, 개량을 거쳐 갑각포는 AFW 개발기술의 표본이 되어, 현재도 육전의 왕으로 군림하고 있다.

경갑각
경갑각은 갑각포의 장갑과 화력을 희생해서 높은 기동력을 얻은 것이다. AFW의 집단운용이 고안된 때부터 개발계획이 있었으며, 그 목적은 장갑지휘차량이었다. 현재에도 대 AFW전투에 불안은 남아있으나, 포병관측과 위력정찰 등의 임무에 사용되어, 전장에서 없어서는 안될 존재가 되었다.

다각포
다각포는 가장 오래된 역사를 가진 AFW이다. 기동전에 따른 화포의 자주화는 자연스러운 흐름이어서, 보병의 지원병기로서 야포에 도로 외 주행능력을 부여하게 되었다. 대형화하는 화포의 총 중량을 지탱하기 위해 복수의 다리에 중량을 분산시키는 구조는 프리미디어한 것이었으므로, 다각포를 기본으로 다양한 타입의 AFW가 개발되었다.

대갑각
대갑각은 「일본전쟁」 후에 출현한 새로운 AFW다. 화력과 장갑의 시소게임이 계속된 최근의 AFW에 대항하기 위해, 근접공격능력의 향상을 꾀한 것이다. 한편, 장거리 화력을 중시하던 남일본군은 개발계획 자체가 없었다. 운용이 다른 병기를 개발하는 것 자체가 의문이지만, AFW라는 병기가 진화되어 가는 가운데에서 과도기적 기체가 아닐까 하고 추측된다.

도라
남일본군의 초대형 AFW. 정확히는 도라 구스타프. 「신공전규약」의 체결하에 일본열도에서의 핵탄두 사용을 목적으로, 원래는 2차 세계대전 말기에 독일이 제조한 것을 미군이 압류, 다음해 GM사에 의해 개조되었다. 그 최대의 무기인 40구경 80센치포는, 철갑탄 7.1톤으로 사정거리 38000m, 특수탄두 4.8톤으로 사정거리 48000m까지 발사할 수 있다.

병사

병과
병사에는 대병계와 대갑계 2종류의 병과가 존재한다. 대병계는 주로 적병사와의 전투를 행하는 병과로, 대병전투에 대해 힘을 발휘하는 반면, 대 AFW전투에는 유효한 공격 수단이 없다. 병과는 보병, 정찰병, 위생병이 있다. 대갑계는 주로 적 AFW와의 전투를 행하는 병과로, 대갑전투에 다양한 공격수단을 갖고 있지만, 대병전투에는 유효한 공격수단이 없다. 병과는 엽병, 공병, 보급병이 있다.

탑승병
AFW에 탑승하여 포탄의 장전을 담당한다. 병과, 능력에 따라 무장의 장전게이지 상승속도에 변화가 생긴다. 기본적으로 전투에서 피해를 입는 경우는 없다.

지상병
수반병이라 불리운다. AFW를 따르며, 적 AFW로의 직접공격, 적 병사와의 교전을 행한다. AFW를 중심으로, 전에 나서는 상태를 전위, 뒤로 빠지는 상태를 후위라 한다. 전위에 나갈 때는, 적 AFW 특히 적 병사를 공격하고, 후위에 있을 때는 기본적으로 피해를 입는 일이 없다.

보병
대병계 병사. 전투에 관해 기본이 되는 병과. 대병전투에 강하지만 중화력이 없기 때문에 AFW에는 유효한 공격을 하지 못한다. 거리에 관계없이, 대병공격에 효과가 있다. 무기는 세미오토 라이플.

엽병
대갑계 병사. 대 AFW전투에 특화된 병사로, 대병전투에는 취약하지만 AFW공격에 힘을 발휘한다. 거리에 관계없이 대 AFW 공격에 효과가 있다. 무기는 로켓 런처.

공병
대갑계 병사. 전장에서의 장해물 제거 혹은 설치를 주임무로 한다. 전투의 숨은 주역으로서 활약한다. 적 부대와의 거리가 좁을수록 대 AFW공격이 효과가 있다. 무기는 라이플 그레네이드.

정찰병
대병계 병사. 거리측정, 탄도관측 등이 주된 임무이다. 적부대와의 거리가 가까울수록 대병공격이 효과적이다. 무기는 밀리터리 피스톨.

보급병
대갑계 병사. AFW의 수리, 보급에 관해 높은 능력이 있다. 또 기기에 관해서도 정통하기 때문에, AFW전투에서도 힘을 발휘한다. 무기는 라이플 그레네이드.

위생병
대병계 병사. 기본적으로 전투능력은 낮지만, 의약품 등을 소지하여, 수반병사가 부상당했을 때 위력을 발휘한다. 무기는 밀리터리 피스톨.

필살기

회피운동
경갑각의 대갑용 필살기. 고속으로 기동하여, 적의 대갑사격을 회피할 수 있다. 그러나, 반드시 피해내는 것은 아니다. 언제나 사용가능.

산포사격
경갑각의 대병용 필살기. 기관포의 정부로 전위의 병사 전체를 공격한다. 사격상태에서 실행가능.

정부사격
경갑각의 대병용 필살기. 기관총으로 위협사격하여, 적 병사의 전투행동을 일시적으로 무력화한다. 사격상태에서 실행가능.

즉응사격
갑각포의 대갑용 필살기. 순식간에 포탄을 장전하고, 사격이 가능해짐과 동시에 긴급사격용의 화약으로 사격한다. 언제나 실행가능.

정밀사격
갑각포의 대갑용 필살기. 확대조준기로 조준하여 목표로의 명중률을 상승시킨다. 사격상태에서 실행가능.

무기 겨누기
대갑용 필살기. 정밀사격으로 적 AFW의 무기에 피해를 입힌다. 사격상태에서 실행가능.

열권 찌르기
갑각포 · 대갑각의 백병전 필살기. 여러 차례의 공격으로 적을 격파한다. 백병거리에서 사용가능.

정권 찌르기
갑각포 · 대갑각의 백병전 필살기. 혼신의 일격으로 적의 무기를 파괴한다. 백병거리에서 사용가능.

고속이동
대갑각의 필살기. 일정시간, 이동력을 고속화하여 적과의 거리를 좁힐 수 있다. 상시실행가능.

견제사격
대갑용 필살기. 적 AFW의 다리를 노려 이동력을 감소시킨다. 사격상태에서 실행가능.

긴급충전
다각포의 필살기. 순식간에 포탄을 장전하여 사격 실행가능 상태가 된다. 상시실행가능.

교란포격
다각포의 대병용 필살기. 적 전위의 병사에 연속포격을 퍼붓는다. 포격을 받은 적 병사는 공포에 휩싸여 후위로 내려간다. 사격상태에서 실행가능.

융단포격
다각포의 대병용 필살기. 적 병사에 연속포격을 퍼붓는다. 전위, 후위에 관계없이 피해를 입힐 수 있다. 사격상태에서 실행가능.

스킬/전위

전위스킬
전위스킬은 전위의 병사가 사용하는 스킬로, 주로 직접공격을 행하게 된다. 전위스킬은 병사가 일정시간 후위에 있는 것으로 발동가능하며, 발동가능시 전위로 나오면 발동된다.

연휴
전위에 2부대가 있는 경우, 전위부대가 동시에 공격을 행한다. 1부대만으로도 실행 가능하지만, 공격력이 저하된다. 전위의 병사 1부대에 데미지를 입힌다.

난사
특히 조준을 하지 않고, 탄환을 많이 사용하여 사격한다. 전위의 모든 병사에게 데미지를 입힌다.

집중
통상보다도 정밀하게 조준하여 사격한다. 전위의 병사 1부대에 데미지를 입힌다.

돌격사격
AFW에 접근하여 근거리공격을 시행한다. 적 AFW에 데미지를 입힌다. 어떤 전투거리에서도 안정된 공격력을 발휘한다.

투척탄
대 AFW용 수류탄을 투척한다. 적 AFW에 데미지를 입힌다. 적 AFW와의 거리가 가까울수록 위력을 발휘한다.

유도탄
유선으로 목표까지 유도하는 탄환. 적 AFW에 데미지를 입힌다. 유도거리가 길수록 파괴력이 증가한다.

철조망
사출식의 와이어를 AFW의 다리에 묶는다. 와이어가 묶인 AFW는 이동이 불가능해진다.

전조망
사출식의 와이어를 AFW의 다리에 묶고 전류를 흘린다. 와이어가 묶은 AFW는 이동이 불가능하고, 전류에 다리가 파손된다.

지뢰
지뢰를 매설한다. AFW에 피해를 입히면 AFW의 다리에 손상을 준다. 적 AFW가 지뢰매설지점에 도달한 시점에서 작동한다.

흡착지뢰
자기감지형 지뢰를 매설한다. AFW에 피해를 입히면서 다리를 파괴한다. 적 AFW가 지뢰매설지점에 도달한 시점에서 작동한다.

연쇄지뢰
연쇄폭발이 가능한 지뢰를 매설한다. AFW와 수반병에게 손해를 입히며, AFW의 다리에 손상을 준다. 적 AFW가 지뢰매설지점에 도달한 시점에서 작동한다.

발연탄
연막을 발생시키는 발연산탄을 내장한 수류탄. 연막이 전개중일 때는 AFW 사격의 명중률이 감소한다. 효과는 연막이 확산할 때까지 지속된다.

백찬탄
불타면서 가스가 발생하는 총탄. 가스에 휘말린 병사는 의식을 상실하고 후퇴한다. 효과는 가스가 확산할 때까지 지속된다.

저격
숄더 스톡을 장착하고 사격한다. 전위, 후위에 관계없이 병사 1부대에 데미지를 입힌다.

섬광탄
발사되면 섬광과 폭발음으로 단시간동안 쇼크상태를 부르는 총탄. AFW의 장전 게이지를 바닥까지 떨어뜨린다.

조명탄
발사시에 불타면서 발광하는 총탄. 야간에 사용가능. 조명탄이 발광하는 동안에는 야간에도 수정을 받지 않고 사격할 수 있다.

스킬/후위

후위스킬
후위스킬은 후위의 병사가 사용하는 스킬로, 주로 전투보조를 시행한다. 후위스킬은 병사가 일정시간 후위에 있으면 발동한다.

사기고양
일시적인 흥분작용을 일으키는 약제를 복용하여 사기를 고양한다. 사기고양 중에는 병사의 방어력이 향상된다.

장해제거
진로전방에 존재하는 장해물을 제거한다. 매설된 지뢰를 제거, 또는 철조망, 전조망의 와이어를 제거한다.

응급수리
손상부위의 화재를 진화하고 보수한다. 무기의 손상은 완전수리, 다리의 손상은 1단계 수리한다.

수리
손상부위의 화재를 진화하고 수리한다. 무기, 다리의 손상을 동시에 완전수리 할 수 있다.

가스중화
백찬탄을 맞았을 때, 후위로 내려온 후 가스마스크를 사용한다. 스킬실행 후에는 백찬탄에 의해 방해받던 부대변경을 실행할 수 있다.

피갑
가스공격을 방어하는 가스마스크를 장착한다. 피갑 중에는 백찬탄의 영향을 받지 않는다.

스킬/탑승

탑승스킬
탑승스킬은 탑승시의 특수탄이다. 사격이 가능한 상태에서 사용이 가능하며, 1인의 병사가 보유할 수 있는 특수탄의 탄수는, 병사의 능력에 따라 좌우된다. 사용된 특수탄의 탄수는 작전중에 회복할 수 없다.

성형작약탄
물리 에너지가 아닌, 화학에너지를 이용해 관통력이 있는 포탄. 적 AFW와의 거리가 가까울수록 위력을 발휘한다.

피모철갑탄
포탄의 선단의 피모로 탄두가 장갑 표면에서 폭발하는 것을 방지한 포탄. 어떤 거리에서도 균일한 공격력을 보여준다.

경성철갑탄
높은 경도의 텅스텐등을 경합금의 탄통에 넣은 포탄. 원거리에서도 파괴력이 저하되지 않는 특징이 있다.

유산탄
내부에 고성능 화약과 철구를 내장한 포탄. 전위의 모든 병사에 데미지를 입힌다.

소이탄
내부에 가연성이 높은 유지를 내장한 포탄. 전위의 병사 1부대에 데미지를 입힌다.

유산소이탄
내부에 소이폭자를 내포한 포탄. 전위의 모든 병사에 소이효과의 데미지를 입힌다.

조명탄
전위스킬의 조명탄과 동일

발연탄
전위스킬의 발연탄과 동일

백찬탄
전위스킬의 백찬탄과 동일

전장

장전 게이지
포탄이 발사가능해질 때까지의 시간을 표시한다. 장전 게이지가 상승하여 「발사」램프가 점멸할 때, 사격가능상태가 된다. 장전 게이지의 상승속도는 AFW와 탑승병사의 능력에 따라 결정된다. 성승속도는 AFW가 정지상태에 있을 때 가장 빠르고, 이동중일 때 상승속도는 감소한다.

조준사격
사격가능상태에서 공격을 선택하면 조준사격이 되며, 목표에 대해 조준 중에는 명중률이 상승한다. 조준 중에 적에게 공격을 받거나 기체가 피해를 입을 때는 명중률이 감소된다. 또, 99%까지 상승하는 것이 가능하지만, 상승과 함께 명중률의 상승속도가 감소한다. 대 AFW 사격일 경우, 명중률은 적 AFW로의 명중률이 된다. 대병사 사격일 경우, 명중률은 입히는 피해와 비례한다.

백병전
격투용 팔을 가진 종의 기체, 갑각포, 대갑각은 백병거리에 들어설 경우, 백병공격을 할 수 있다. 백병전을 실행한 시점에서 기동한계시간의 여유가 많을수록 입히는 피해가 크다. 또, 백병전을 시행할 때, 백병전이 실행 가능한 종류의 기체에게서는 반격을 받는다.

장갑에 관하여
갑각포, 대갑각은 일반적으로 방패라 불리는 장갑을 장비하고 있다. 장갑을 가진 기체는, 기체가 받을 피해를 일단 장갑이 받는다. 장갑의 내구력을 넘어선 피해를 받았을 경우에도, 파괴되는 것은 장갑뿐, 초과한 피해를 기체가 입지는 않는다. 장갑이 입은 피해는 회복으로 복구할 수 없으며, 또 파괴된 장갑은 작전 중에 수리가 불가능하다.

밤의 전장
전장이 야간일 경우, 명중률의 초기치와 상승치가 떨어진다. 병사의 공격과 백병공격에는 영향을 미치지 않는다. 조명탄을 발사하면 일정시간동안 야간 수정을 받지 않게 된다.

눈 내리는 전장
전장에 눈이 내릴 경우, 중거리, 원거리시 명중률의 초기치와 상승치가 감소한다. 근거리에서의 전투, 병사의 공격과 백병공격에는 영향을 미치지 않는다. 전장이 야간이고 눈이 내릴 경우, 야간과 강설의 수정은 누적된다.

스테이터스 화면

소대 전체 정보



①AFW 파일럿 이름 및 사진
②습득 필살기 개수
③AFW와 각 병사들, 그리고 총합의 행동력
④AFW와 각 병사들, 그리고 총합의 이동력
⑤AFW와 각 병사들, 그리고 총합의 공격범위
⑥AFW와 각 병사들, 그리고 총합의 AFW 회복능력
⑦AFW와 각 병사들, 그리고 총합의 병사 회복능력
⑧AFW와 각 병사들, 그리고 총합의 색적능력
⑨AFW와 각 병사들, 그리고 총합의 장전시간
⑩AFW의 각 거리에 따른 대갑·대병 공격력
⑪병사들의 각 거리에 따른 대갑·대병 공격력
⑫각 병사들의 위치에 따른 스킬 유무 표시

파일럿 및 AFW 능력



①파일럿 이름
②파일럿 사진
③필살기 사용 횟수
④사용 가능 필살기
⑤현재 레벨 및 경험치
⑥격파한 AFW와 병사의 수
⑦탑승 AFW 이름
⑧AFW의 종류
⑨HP의 최대치와 장갑의 표시
⑩AFW의 무장
⑪행동력
⑫이동력
⑬색적능력
⑭공격범위
⑮장갑
⑯조준수정
⑰격투수정
⑱장전 게이지
⑲각 병사에 대한 지휘능력
⑳각 거리에서의 명중률 초기치
㉑각 거리에서의 대 AFW 공격력
㉒각 거리에서의 대 병사 공격력

병사 능력



①사진
②소속반
③종류
④HP
⑤성별
⑥각 위치에 따른 스킬 표시
⑦특수탄의 사용 회수
⑧소속 부대
⑨행동력
⑩이동력
⑪색적능력
⑫공격범위
⑬내구력
⑭장전속도
⑮AFW 회복능력
⑯병사 회복능력
⑰각 거리에 따른 대 AFW 공격력
⑱각 거리에 따른 대 병사 공격력

RING OF RED 이젠 전투를 해보자

실제로 게임이 진행되는 부분. 맵 상에서의 유니트 이동을 컨트롤하며 전투를 지시한다. 작전이 시작될 때 승리조건과 패배조건이 표시되는데, 대부분의 경우 승리조건은 적부대의 전멸이지만, 간혹 특정 포인트의 점령 혹은 특정한 적의 격파인 경우가 있으므로 눈여겨볼 필요가 있다. 맵 상에서 L1·R1 버튼으로 다음 유니트로 커서를 옮길 수 있다.


작전수행

행동

「링 오브 레드」는 턴제의 시뮬레이션이지만, 단순히 아군의 턴과 적의 턴이 반복되는 방식에서 벗어나, 행동치를 이용한 일종의 세미리얼타임 전투를 채택하고 있다(택티컬 배틀 시스템에서 자주 사용되던 방식이다). 각각의 파일럿에게는 고유의 행동치가 있는데, 시간이 흐름에 따라 행동치가 점점 줄어들어 0이 되면 행동


행동 메뉴

턴을 갖게 되는 것이다. 당연히 행동치가 낮은 파일럿의 부대가 보다 많은 행동 기회를 갖게 된다.

행동치가 0이 되어 턴이 돌아온 부대가 사용할 수 있는 메뉴. 이동과 공격이 주가 되며, AFW나 병사의 피해가 있었을 경우 회복도 가능하다. 이동 가능 거리와 공격 가능 거리는 각각 청색과 황색으로 점멸하며, 공격위치에 따라 전투에 돌입했을 때 적과의 거리가 달라진다. 기본적으로 접근시 근거리, 대각선 방향일 때 중거리, 2마스 이상일 때 원거리이다. 어떤 행동도 하지 않고 대기했을 때는 다음 행동 턴이 보다 빨리 돌아온다.


청색이 이동가능거리, 황색이 공격가능거리

공격(攻擊)	공격 가능 거리에 있는 적 소대를 공격한다
성능(性能)	소대의 정보를 확인한다
회복(回復)	AFW와 병사를 회복한다
종료(終了)	이동을 종료한다
대기(待機)	행동하지 않고 대기한다

간단 스테이터스 표시

유니트 위에 커서를 올려놓으면 AFW의 스테이터스가 간략히 표시되고, 그 상태에서 △버튼을 한 번 누르면 파일럿, 한 번 더 누르면 병사들의 스테이터스까지 표시된다. 한 번을 너 누르면 처음 상태로 돌아간다. 색적범위 밖의 적에 대한 정보는 얻을 수 없다.


베일에 싸인 적 유니트



①AFW 종류
②부대 이름
③HP 표시
④무기와 다리의 상태 표시
⑤파일럿 사진
⑥현재의 레벨과 경험치
⑦남은 행동 포인트
⑧남은 필살기 수
⑨탑승병사
⑩수반병사
⑪병사의 HP
⑫특수탄의 잔량

지형

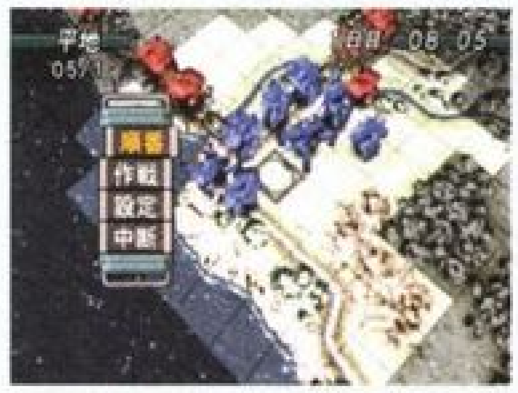
각각의 지형에는 지형 레벨(높이를 뜻함)이 정해져 있는데, 이는 전장에서의, 또 전투시의 시계에 큰 영향을 미친다. 레벨1의 평지에서는 레벨3의 산에 있는 적이 시계에 들어오지 않을 정도. 또 지형의 험준도에 따라 행동추가라는 수치가 설정되어 있어서, 지형에 들어오는 부대에게는 다음 턴이 될 때까지의 행동치에 추가된다. 움직이기 어려운 지형에 들어가면 그만큼 다음의 행동 턴이 늦게 돌아온다는 이야기. 지형의 이름과 레벨, 행동추가 수치는 작전수행 중 화면의 좌상단에서 확인할 수 있다.

점령

전장에는 마을, 도시, 진지, 요새 등의 특수 지형이 존재하는데, 이들 지형 위에 아군의 부대가 대기하면 점령 가능하다. 이중에는 새로운 병사를 얻을 수 있는 지형(주로 마을과 도시)이 있는데, 이러한 지형은 지형정보 표시 옆에 ★마크가 있으며 병사는 최대 둘까지 등장한다. 이렇게 얻은 병사는 바로 유용할 수 있는 것이 아니라 전투종료 후 신병으로 등록된다. 또, 마을보다는 규모가 큰 도시에 보다 강력한 병사가 숨어 있고, 또 주위에 적이 매복해 있을 가능성이 높다. 이러한 지형을 적이 선점하게 되면 병사를 얻을 수 있는 기회를 잃게 되므로, 최대한 빨리 점령하는 것이 여러 모로 유리하다.

커맨드 메뉴

작전맵에서 ×버튼으로 호출할 수 있다.



순번(順番)	적·아군 전체의 행동 순번을 확인한다
작전(作戰)	이번 작전의 승리조건과 패배조건을 확인한다
설정(設定)	게임 환경을 설정한다
중단(中斷)	게임을 저장하고 종료한다. 이렇게 저장된 게임을 재개하면 저장된 데이터는 지워진다

전투



플레이 시간에 대부분을 투자하게 되는 전투. AFW의 기동 제한시간은 90초로, 90초가 경과하면 전투는 자동으로 종료된다. 파일럿의 필살기나 병사의 스킬을 사용할 때는 시간이 경과되지 않는다. 전투시 「방향키 위·아래」로 각각 전진·후퇴를 결정할 수 있으며 ○버튼으로 전투메뉴를 호출한다. 또, 전장이탈거리가 있기 때문에 일정 거리 이상 후퇴하면 전투를 포기하고 전장을 이탈하게 된다.


전투의 시작은 탑승 병사의 선택이다

전투화면 설명



①아군 AFW의 상태 표시. 「武」는 무기, 「脚」은 다리의 상태
②아군 AFW의 장전 게이지와 사격 가능상태 표시
③특수탄과 필살기의 잔여량
④아군 AFW의 HP 표시
⑤아군 병사의 위치 표시. 스킬을 사용한 병사는 점멸
⑥현재의 명중률
⑦기동가능시간 타이머. 0이 되면 전투 종료
⑧적과 아군의 AFW 거리 표시
⑨적 AFW의 HP 표시
⑩적 AFW의 상태 표시. 아군과 동일
⑪적 AFW의 장전 게이지와 사격 가능상태 표시. 조준시에는 붉게 점멸
⑫이동 표시. 방향키 상·하로 전진, 정지, 후퇴 결정



PlayStation 2

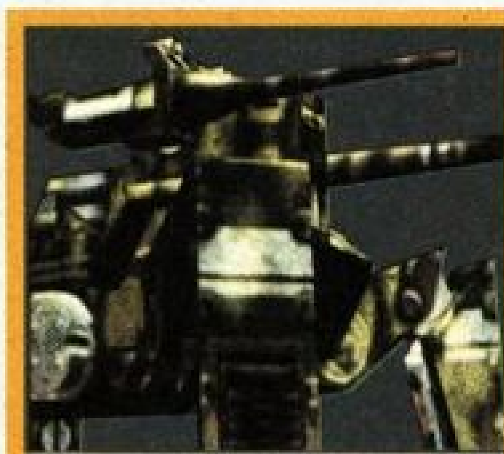
각 AFW의 특징

AFW는 네 종류로 구분되며, 각각의 성능에서 큰 차이를 보인다. 네 종류의 정확한 특징을 정확하게 파악하지 않으면 효율적인 전투를 치를 수 없다.



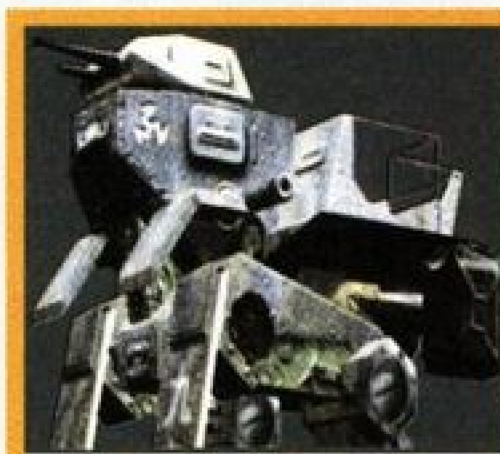
갑각포(甲脚砲)

공격력과 위력 모두 평균적인 AFW로, 중거리에서 공격력과 명중률이 가장 높으며 백병전도 가능하다. 능력이 평균적이라는 것은 어떤 거리, 어떤 상황에서도 무난히 적응한다는 뜻. 기동력도 제법 있기 때문에 활용도가 가장 높다. 주로 중거리에서의 포격전 위주로 전투를 진행하다가 기회만 생기면 접근, 백병전으로 마무리하게 된다.



다각포(多脚砲)

기동성과 방어력을 억제하고 주포의 화력에 초점을 맞춘 AFW. 탱크와 유사한 이미지다. 원거리에서 명중률과 위력이 절정이다. 장전 속도가 네 유닛 중 가장 느리기 때문에, 한 전투에서 4번 정도밖에 사격할 수 없다는 것이 가장 큰 단점. 백병전이 불가능하므로, 백병거리·근거리에서는 샌드백과 다름없다. 특히 경갑각·대갑각과는 원거리에서는 압도적으로 유리, 반대로 근거리에서는 압도적으로 불리하다.



경갑각(輕甲脚)

다각포와는 반대로, 공격력을 낮춘 대신 높은 기동성을 확보했다. 근거리와 백병거리에서 최고의 성능을 발휘하지만, 백병전이 불가능하기 때문에 갑각포나 대갑각을 상대할 때는 상당한 위험부담을 안게 된다. 또 원거리에서 다각포를 상대하게 될 때는 차라리 후퇴해서 전장을 이탈하는 것이 나을 정도. 대체로 대 AFW 공격력보다 대 병사 공격력이 우수하기 때문에, 주로 병사의 소탕에 이용된다.



대갑각(對甲脚)

포격보다 백병전을 중시한 모델로, 육상의 제왕으로 군림하던 갑각포를 견제하기 위해 개발되었다. 백병공격의 위력은 어마어마할 정도여서, 경갑각과 다각포의 천적이다. 특히 다각포의 경우, 근거리에서는 대갑각이, 원거리에서는 다각포가 압도적으로 유리해 서로 물고 물리는 관계이다. 기동력도 어느 정도 수준을 유지하므로, 근거리에서 전투에 돌입, 곧바로 전진을 시작하면 손쉽게 백병거리에 들어설 수 있다.

장 갑

자체 HP + 장갑의 수치



다각포나 경갑각과는 달리 갑각포나 대갑각에는 「장갑」이라는 것이 있어서, 장갑이 존재하는 동안 그 AFW의 방어력이 비약적으로 상승한다. 갑각포나 대갑각의 스테이터스를 보면, HP가 X / X+Y의 수치로 표시되는 것을 볼 수 있다. 여기서 X의 수치는 AFW 자체의 HP, Y의 수치가 바로 장갑의 내구도를 뜻한다. 적에게 데미지를 받으면 우선 장갑의 HP가 감소하고, 0이 되면 장갑이 파괴, 내구도는 저하된다. 행동 메뉴에서 회복을 실행하더라도, AFW 자체의 HP만 회복될 뿐 장갑의 내구도는 다시 상승하지 않으므로, 무모한 공격으로 간단히 장갑이 파괴되어 버린다면 이만저만한 손해가 아니다.



좌측의 녹색 부분이 기

전투 메뉴



전투 도중 ○버튼으로 호출하는 메뉴. 대 AFW·대 병사의 공격이나 아군 병사의 대열 변경 결정, 혹은 특수탄 및 필살기의 사용을 결정한다.

대 AFW(對AFW)

적 AFW를 공격한다. 사격 가능 상태에서 사용 가능. 백병거리에서는 백병공격을 개시한다.

대 병사(對兵士)

적 병사를 공격한다. 사격 가능 상태에서 사용 가능.

대열(隊列)

편성된 병사의 전·후위 이동을 명령한다.

특수탄(特殊彈)

AFW에 탑승한 병사가 갖고 있는 특수탄을 발사한다. 사격 가능 상태에서 사용 가능.

필살기(必殺技)

캐릭터의 필살기를 사용한다.



조준 시간이 길 수록



명중률은 상승한다

사격

좌상단의 장전 게이지가 완전히 돌아가 점멸할 때 사격이 가능하다. 전투 메뉴의 「대 AFW」·「대 병사」로 AFW 혹은 병사에게 아군의 주무기로 공격하게 된다. 이 때 가장 큰 변수는 명중률로, 캐릭터의 기본 능력과 전투 거리에 따라 기본 명중률을 가진 채 조준 상태에 들어가게 되는데, 조준하고 있는 시간동안 명중률의 수치가 지속적으로 상승, 최종 명중률은 발사(○버튼) 순간의 명중률이 된다. 조준 도중에 공격을 받으면 명중률이 크게 저하하므로 주의. 95%라고 해도 100%와는 다르다는 것을 잊지 말자. 대체로 75~85% 정도가 효율적이다.

백병전

백병거리에 들어섰을 때 「대 AFW」명령으로 백병전에 돌입한다. 장전 게이지와 관계없이 사용할 수 있다는 것이 특징. 선공과 반격이 이루어지며, 상대가 백병전이 불가능한 유니트라면 반격을 받지 않는다. 역으로, 아군의 AFW가 경갑각이나 다각포라면 일방적으로 공격받게 된다. 다리가 파괴되었거나 와이어 등에 걸렸다면 백병공격은 불가능하다. 백병전에 돌입할 때 적이 설치한 지뢰를 밟을 위험이 있으니, 적병이 지뢰설치 스킬을 갖고 있는지를 항상 체크하자.



위력도 상당하다

병사

AFW 소대 하나에는 병사를 최대 셋까지 편성할 수 있는데, 각각이 보유한 스킬과 전투능력으로 AFW의 전투를 보조한다. 전투 돌입시 AFW에 탑승할 병사를 선택하게 되며, 탑승한 병사는 전투에 직접 참여할 수 없다. 여섯 개의 클래스가 존재하며 각각의 남성형과 여성형이 있지만, 능력에 차이는 없다. 또 병사는 전 · 후위의 위치가 존재하는데, 전위에서는 적극적으로 공격에 임하며 후위에서는 거의 공격받지 않는다는 장점이 있다. 전투메뉴의 「대열」로 변경 가능하다. 각 병사의 공격력은 원거리에서 최저, 백병거리에서 최고로 접근전일수록 전투에서 병사들의 비중이 커진다. 지휘 AFW가 격파 당하면 수반 병사들은 전멸한 것으로 처리되므로, 유능한 부하를 잃고 싶지 않다면 보다 신중히 싸우자.



보병(步兵)

대병계 병사. 전투의 기본이 되는 병사로, 대병사전에는 강하지만 화력이 높지 않아 AFW에는 큰 피해를 입힐 수 없다. 볼트 액션 라이플 장비.



보급병(補給兵)

대갑계 병사. 수리 등에 탁월한 능력을 보이며, 대 AFW 공격력도 듬직하다. 라이플 그레네이드 장비.



공병(工兵)

대갑계 병사. 각종 장해물의 설치와 해제에 능한, 전투의 숨은 공헌자. 라이플 그레네이드 장비.



엽병(獵兵)

대갑계 병사. 대 AFW 공격에 특화된 병사로, 대병사전에는 취약하다. 로켓 런처 장비.



위생병(衛生兵)

대병계 병사. 전투 능력 자체는 낮지만, 병사가 부상을 당했을 때 그 힘을 발휘한다. 밀리터리 피스톨 장비.



정찰병(偵察兵)

대병계 병사. 적과의 거리 및 탄도 측정에 능해서, 대동하는 것만으로 아군의 명중률이 소폭 상승한다. 밀리터리 피스톨 장비.

필살기

캐릭터마다 3개까지 익히게 되는 고유의 기술로, 대부분 강력한 위력을 자랑하므로 사용하기에 따라 플레이에 큰 도움이 된다. 개인별로 필살기 사용 회수에 제한이 있으며, 레벨이 상승함에 따라 사용 가능 회수가 증가한다. 전투 중 전투 메뉴의 「필살기」로 발동.



캐릭터마다 고유의 필살기 사용 화면이 준비되어 있다

이름	효과
회피운동(回避運動)	언제든 발동 가능. 적 AFW의 공격을 1회 회피. 필살기와 특수탄은 회피 불가
산포사격(散布射撃)	적 전위의 병사 전체를 공격
정부사격(釘付射撃)	적 전위의 병사 전체를 공격 + 일정시간 대열변경 불가
즉응사격(即應射撃)	언제든 발동 가능. 적 AFW 공격
정밀사격(精密射撃)	적 AFW에 통상탄보다 큰 데미지. 100% 명중
견제사격(牽制射撃)	적 AFW 공격 + 현재 명중률과 같은 확률로 다리 파괴 + 10초간 이동불능. 100% 명중
무기 겨누기(武器狙い)	적 AFW 공격 + 현재 명중률과 같은 확률로 무기 파괴. 100% 명중
열권 찌르기(烈拳突き)	백병거리에서 발동 가능. 통상보다 큰 데미지의 백병공격
정권 찌르기(正拳突き)	백병거리에서 발동 가능. 백병공격 + 무기 파괴
긴급충전(緊急充塡)	언제든 발동 가능. 사격 가능 상태가 된다.
교란포격(攪亂砲撃)	전위의 적 병사 전체 공격 + 강제후퇴
융단포격(絨毯砲撃)	전후위의 적 병사 전체 공격

전투 메뉴

스킬

각각의 병사가 가지고 있는 고유의 기술로, 클래스가 같더라도 스킬은 별개다. 크게 전위스킬과 후위스킬, 그리고 탑승스킬로 구분되는데, 각각의 위치에 있을 때 위치에 맞는 스킬을 발동할 수 있다. 전위 스킬과 후위스킬의 경우, 후위에서 일정 시간 대기하면 스킬 발동 가능 상태가 되어 병사의 라이프 게이지가 점멸한다. 후위스킬이라면 자동으로 발동되며, 전위스킬은 후위에서 전위로 이동한 후에 발동한다(재차 사용하려면 다시 후위로 후퇴, 일정시간 대기해야 한다). 탑승스킬은 「특수탄」명령으로 사용 가능하며, 탄수가 정해져 있으므로 유효 적절한 상황에만 사용하도록 한다. 탄수는 전투별 한도가 아니라 작전별 한도라는 데 주의.

전위스킬

이름	효과
연휴(連射)	전위의 1개 병사 공격
집중(集中)	전위의 1개 병사 공격
난사(亂射)	전위의 2개 병사 공격
저격(狙擊)	전 · 후위의 1개 병사 공격
돌격사격(突擊射擊)	적 AFW 공격
투척탄(投擲彈)	적 AFW 공격
유도탄(誘導彈)	적 AFW 공격
철조망(鐵條網)	적 AFW 이동 방해
전조망(電條網)	적 AFW 이동 방해 + 다리 파괴
지뢰(地雷)	전진하는 적 AFW 공격 + 다리 파괴
흡착지뢰(吸着地雷)	전진하는 적 AFW 공격 + 다리 파괴
연쇄지뢰(連鎖地雷)	전진하는 적 AFW · 병사 공격 + 다리 파괴
발연탄(發煙彈)	적의 명중률을 일정시간 저하

PlayStation 2

백찬탄(白燐彈)	발연탄의 효과 + 적 병사 일정 시간 후퇴
섬광탄(閃光彈)	적 AFW 이동 · 공격 일시 방해
조명탄(照明彈)	야간에 사용, 아군의 명중률 일정시간 상승

후위스킬

이름	효과
사기고양(士氣高揚)	아군 병사의 방어력 상승
장해제거(障害除去)	각종 방해와 지뢰 제거
응급수리(應急修理)	무기 · 다리 파괴시 회복
수리(修理)	무기 · 다리 파괴시 완전 회복
가스중화(ガス中和)	백찬탄의 피해 중화
피갑(皮甲)	백찬탄을 무효화

탑승스킬

이름	효과
성형작약탄(成形炸藥彈)	대 AFW용 특수탄, 근거리일 수록 위력 증가
피모철갑탄(被帽徹甲彈)	대 AFW용 특수탄, 통상탄보다 높은 위력
경성철갑탄(硬性徹甲彈)	대 AFW용 특수탄, 원거리일 수록 위력 증가
유산탄(榴散彈)	대 병사용 특수탄, 전위의 병사 전체에 데미지
소이탄(燒夷彈)	대 병사용 특수탄, 전위의 병사 하나에 큰 데미지
소이유산탄(燒夷榴散彈)	대 병사용 특수탄, 전위의 병사 전체에 큰 데미지
백찬탄(白燐彈)	전위스킬과 동일
조명탄(照明彈)	전위스킬과 동일
섬광탄(閃光彈)	전위스킬과 동일

병사의 효율적인 활용

크게 대병계와 대갑계로 구분하는 병사. 말 그대로, 대병계 병사는 적 병사에 대한 공격을 주로 하며, 대갑계 병사는 주로 적의 AFW를 집중적으로 공격한다. 물론 반대의 경우도 없는 것은 아니지만, 그 빈도나 위력은 미미하다고 보아도 좋을 수준. 병사를 보다 효율적으로 활용하기 위해서는 정확히 어떤 용도로 이용할 것인지를 미리 정해두고 부대를 편성하는 것이 좋다. 크게 대인살상형, 대갑파괴형, AFW 보조형 등으로 구분해 생각해 보자.



광분하는 것 같지만 효과는 만점



사기고양과 집중의 조합의 위력은 상당하다

대인살상형

우선 상대의 병사를 주로 노리는 대인살상형. 상대 병사의 공격을 맡는 형태이다. 주로 켄이치와 준의 경갑각에서 자주 사용하게 되는 형태로, 대 병사계의 공격 스킬 및 방어 스킬을 가지고 있는 병사를 위주로 편성하게 된다. 편성하게 되는 병사는 물론 대병계의 보병, 위생병, 정찰병이다. 가장 먼저 생각할 수 있는 스킬은 우선 난사와 연휴, 집중, 저격 등의 직접공격형 전위스킬. 특히 난사는 전위의 병사 전체를, 저격은 후위의 병사도 공격할 수 있다는 메리트가 있다. 또 이들의 탑승 스킬 역시 유산탄이나 소이탄, 혹은 유산소이탄을 갖고 있는 병사가 좋다. 후위스킬에 대해서는 백찬탄을 방지할 수 있는 가스중화나 피갑, 혹은 전체 병사의 방어력을 상승시켜주는 사기고양이 적합하다. 특히 사기고양과 전위스킬의 조합은 대단히 강력해서, 사기고양으로 방어력이 상승된 보병들이 전위에 나서 난사 준비를 마친 채 대기하고 있을 때, 상대의 병사가 섣불리 전위로 나서면 큰 피해를 입게 된다.

대갑파괴형

두 번째는 대갑파괴형. 적 AFW를 공격할 수 있는 병사들을 중심으로 편성하는 방법이다. 이용되는 병사는 엽병과 공병, 그리고 보급병. 전위 스킬은 보통 유도탄이나 돌격사격, 투척탄이 유효하며, 후위에서는 대인살상형과 마찬가지로 가스중화와 피갑, 사기고양을 가지고 있는 병사가 좋다. 특히 항상 전위에서 적을 공격해야 효과를 볼 수 있는 형태이므로, 백찬탄의 피해를 막을 수 있는 병사가 적어도 하나는 필요하다. 물론, 여기서도 사기고양의 위력은 대단. 탑승시의 특수탄도 피모철갑탄이나 경성철갑탄, 성형작약탄 등이 Good. 갑각포나 대갑각 등에서 주로 사용된다. 적의 전위병을 후퇴시키는 백찬탄도 큰 도움이 된다.



달려들어 수류탄을 던지는 스킬, 투척탄

AFW 보조형

마지막의 AFW 보조형은 아군 AFW의 행동을 철저히 지원하는 것으로, 주로 아군 AFW의 명중률 상승이나 피해 복구, 혹은 적 AFW의 행동을 방해하는 방향으로 편성한다. 명중률 상승에 대해서는 조명탄 사용이 가능한 병사나 정찰병을 대동하는 방법이 있다. 조명탄의 사용은 야간전에서 떨어진 명중률을 회복해 주며, 정찰병은 데리고 있는 것만으로도 명중률이 상승한다. 특히 조명탄은 특수탄으로 사용하는 병사보다 전위스킬로 갖고 있는 병사가 사용회수 제한 면에서 유리하다는 것을 기억하자. 그리고 아군 피해 복구를 위주로 하는 편성은 대갑각에서 주로 사용하게 되는데, 대갑각은 다리가 파괴되거나 철조망에 걸린 경우, 또 지뢰가 매설되어 있는 경우 원하는 대로 백병전을 치를 수 없기 때문에, 응급수리나 수리, 그리고 장해제거 스킬이 있는 병사들을 반드시 대동할 필요가 있다. 또 적 AFW 방해를 주로 하는 경우는 다각포에 해당되는 경우로, 다각포의 경우 장전 시간이 오래 걸리고, 또 적이 근거리로 접근해오는 경우 다각포에 불리해지기 때문에 그 사이에 적의 움직임을 방해해 줄 방법이 필요하기 때문이다. 사격의 방해는 섬광탄과 발연탄으로, 접근의 방해는 각종 지뢰매설과 철조망, 전조망 등이 유효하다.

이러한 구분은 단지 특정한 목적에 맞게끔 편성할 때 어떤 병사를 주로 사용하는 것이 유효한가에 대한 단편적인 것일 뿐, 지나치게 극단적인 편성은 플레이어에게 예기치 못한, 그러나 필연적인 악조건에 직면하게 한다. 어떤 부대던지 야간전에 대한 대비는 하고 있어야 하며, 무기나 다리가 파괴되었을 때 수리할 정도의 힘은 갖추어 두는 것이 좋다.



존재만으로도 가치있는 정찰병



포격 방해는 발연탄이 효과 만점이다

각 병사별 편성반 일람

한 병과에 속하는 병사들이라 해도, 어떤 반인가에 따라 사용할 수 있는 스킬이 판이하며, 각 능력치도 다소 달라진다. 지면관계상 모든 병사들의 데이터를 실을 수는 없지만, 상당수 병사들의 능력 데이터를 알아보기 쉽게 정리해 두었다.

보병

내구력이 뛰어나며, 주로 적 병사를 집중적으로 공격할 수 있는 스킬을 보유하고 있다.

이름	내구력	행동	이동력	색적	공격범위	대A회복	대병사회복	장전	전위스킬	후위스킬	특수탄	장탄수
과중반(鍋中班)	40	0	0	5	0	20	25	4	집중			
말영반(末永班)	35	0	0	5	0	20	25	2	연휴			
망월반(望月班)	40	0	0	5	0	20	25	2			유산탄	2
명룡반(鳴龍班)	35	0	0	5	0	25	20	2			발연탄	2
북리반(北里班)	35	0	0	5	0	25	20	2	투척탄		조명탄	3
과도반(鍋島班)	40	0	0	5	0	20	25	4		응급수리	소이탄	2
좌죽반(佐竹班)	40	0	0	5	0	25	20	4	난사			
산전반(山田班)	50	1	0	5	0	25	20	2				
도기반(島崎班)	40	0	0	5	0	20	25	4	집중			
사내반(寺內班)	40	0	0	5	0	25	20	4		사기고양	소이탄	2
금천반(今泉班)	40	0	0	5	0	20	25	4		사기고양	유산탄	2
말미반(尾班)	65	2	0	5	5	20	25	10	투척탄	사기고양	경성철갑탄	5
조창반(朝倉班)	45	0	0	5	0	25	20	6	집중		유산탄	2
중야반(中野班)	45	1	0	5	0	20	25	6	연휴		소이탄	2
춘일부반(春日部班)	55	2	0	5	0	25	20	1			소이유산탄	8
백무반(百武班)	40	0	0	5	0	25	20	4	난사		유산탄	2
여월반(如月班)	40	0	0	5	0	25	20	4		장해제거	소이탄	2
청궁반(清宮班)	45	0	0	5	0	25	20	2		사기고양		
연견반(蓮見班)	45	0	0	5	0	20	25	2		사기고양		
영목반(鈴木班)	45	0	0	5	0	25	20	2		사기고양		

엽병

내구력은 낮지만 적 AFW에 대한 공격력이 높고, 적의 AFW를 직접 공격할 수 있는 스킬을 보유하고 있다.

이름	내구력	행동	이동력	색적	공격범위	대A회복	대병사회복	장전	전위스킬	후위스킬	특수탄	장탄수
추산반(秋山班)	10	1	0	0	0	25	25	7			조명탄	2
송방반(松方班)	5	1	0	0	0	25	25	7			성형작약탄	2
신전반(新田班)	5	1	0	0	0	25	25	6	투척탄			
신성반(新成班)	5	1	0	0	0	20	30	6	유도탄			
소전원반(小田原班)	5	1	0	0	0	20	30	6			조명탄	3
관수반(關水班)	10	1	0	0	0	20	30	7	유도탄	사기고양		
문창반(門倉班)	10	1	0	0	0	25	25	7	돌격사격			
금성반(金城班)	5	2	0	0	0	20	30	4				
산본반(山本班)	10	1	0	0	0	20	30	7		응급수리	피모철갑탄	2
율림반(栗林班)	25	2	0	0	0	25	25	1			경성철갑탄	8
대곡반(大谷班)	10	1	0	0	0	20	30	7	돌격사격		경성철갑탄	2
사전반(寺田班)	10	1	0	0	0	25	25	7		사기고양	조명탄	3
산근반(山根班)	15	1	0	0	0	25	25	8	유도탄		성형작약탄	2
길정반(吉井班)	10	1	0	0	0	25	25	7	돌격사격		성형작약탄	2
소침반(小針班)	10	1	0	0	0	20	30	7	투척탄		피모철갑탄	2
횡천반(橫川班)	15	0	0	0	0	25	25	6		사기고양		
삼내반(森內班)	15	1	0	0	0	20	30	6	돌격사격	사기고양		
임생반(壬生班)	15	0	0	0	0	20	30	6		사기고양		

위생병

전투능력은 미미하지만 아군 병사에 대한 회복능력이 높다. 아군 병사를 보조할 수 있는 스킬을 다수 보유.

이름	내구력	행동	이동력	색적	공격범위	대A회복	대병사회복	장전	전위스킬	후위스킬	특수탄	장탄수
대하내반(大河內班)	40	0	0	0	0	25	45	4	섬광탄			
원등반(遠藤班)	40	0	0	0	0	20	50	4	발연탄	사기고양		
대고반(大高班)	35	0	0	0	0	20	50	2	발연탄	사기고양		
상전반(上田班)	40	0	0	0	0	20	50	4			발연탄	3
금별부반(今別府班)	45	0	0	0	0	25	45	6	섬광탄		백찬탄	3
정상반(井上班)	45	0	0	0	0	20	50	6	섬광탄	가스중화		
건반(乾班)	45	0	0	0	0	25	45	6	조명탄	피갑	발연탄	2
도엽반(稲葉班)	45	0	0	0	0	20	50	6	백찬탄	피갑		
석천반(石川班)	50	0	0	0	0	25	45	8	섬광탄	피갑	백찬탄	3
귀목반(鬼木班)	40	0	0	0	0	20	50	2		가스중화		
갑비전반(甲斐田班)	40	0	0	0	0	25	45	2		가스중화		

공병

전투능력은 떨어지지만 적 AFW를 방해할 수 있는 스킬을 사용할 수 있다.

이름	내구력	행동	이동력	색적	공격범위	대A회복	대병사회복	장전	전위스킬	후위스킬	특수탄	장탄수
미전반(梶田班)	15	0	5	0	0	25	25	7		응급수리	조명탄	2
암기반(岩崎班)	10	0	5	0	0	25	25	6	지뢰	장해제거		
암정반(岩井班)	15	0	5	0	0	30	20	7	철조망	장해제거		
가원반(加原班)	15	0	5	0	0	25	25	7		장해제거	조명탄	2
도변반(渡 班)	20	0	5	0	0	30	20	8	흡착지뢰			
횡산반(橫山班)	20	0	5	0	0	25	25	8	지뢰	장해제거	조명탄	3
족립반(足立班)	20	0	5	0	0	30	20	8	연쇄지뢰		피모철갑탄	2
곡전부반(谷田部班)	30	0	5	10	0	30	20	1			피모철갑탄	8
일비야반(日比野班)	20	0	5	0	0	25	25	8	지뢰	장해제거	조명탄	3
화기반(和氣班)	25	0	5	0	0	30	20	9	지뢰	장해제거		
각전반(角田班)	15	0	5	0	0	30	20	7	지뢰		조명탄	2
길양반(吉良班)	20	0	5	0	0	25	25	6		장해제거		
굴반(堀班)	20	0	5	0	0	30	20	6		장해제거		
소봉반(小 班)	20	0	5	0	0	30	20	6	지뢰	장해제거		

보급병

아군의 AFW에 대한 회복능력이 훌륭하며, 아군의 AFW를 보조할 수 있는 스킬을 가지고 있는 경우가 많다.

이름	내구력	행동	이동력	색적	공격범위	대A회복	대병사회복	장전	전위스킬	후위스킬	특수탄	장탄수
좌백반(佐伯班)	15	2	0	0	0	50	25	11		수리		
구미반(久米班)	20	3	0	0	0	50	25	12	철조망	응급수리		
판상반(坂上班)	25	3	0	0	0	60	20	13		응급수리	피모철갑탄	2
일하부반(日下部班)	25	3	0	0	0	50	25	13	흡착지뢰	수리	피모철갑탄	2
희다촌반(喜多村班)	25	3	0	0	0	60	20	13	전조망	수리	조명탄	3
궁기반(宮崎班)	25	3	0	0	0	50	25	13	전조망	응급수리	백찬탄	2
안반(岸班)	30	3	0	0	0	60	20	14	철조망	수리	발연탄	3
뇌도반(瀨島班)	25	4	0	0	0	60	20	18		수리		
소일향반(小日向班)	20	3	0	0	0	60	20	12		수리		
오십토반(五十土班)	20	3	0	0	0	50	25	12	철조망	응급수리	경성철갑탄	2
도진반(島津班)	25	2	0	0	0	50	25	10		응급수리		
도산반(陶山班)	25	2	0	0	0	60	20	10		응급수리		
갑을녀반(甲乙女班)	25	2	0	0	0	60	20	11		응급수리		

정찰병

유일하게 색적능력을 가지고 있는 병사로, 적 병사를 직접 공격할 수 있는 스킬과 아군을 보조할 수 있는 스킬을 고루 익히고 있다.

이름	내구력	행동	이동력	색적	공격범위	대A회복	대병사회복	장전	전위스킬	후위스킬	특수탄	장탄수
궁본반(宮本班)	20	1	0	10	5	20	25	4	저격			
굴반(堀班)	25	2	0	10	5	20	25	6	저격	응급수리		
하합반(河合班)	30	2	0	10	5	25	20	8	조명탄	응급수리		
병등반(兵藤班)	30	2	0	10	5	20	25	8	저격	가스중화		
이달반(伊達班)	50	3	0	20	5	25	20	12	저격		조명탄	2
무여반(茂呂班)	50	3	0	10	10	20	25	12	저격	수리		
이등반(伊藤班)	30	2	0	10	5	25	20	8	백찬탄		발연탄	2
종반(班)	30	2	0	10	5	20	25	8	저격	가스중화	발연탄	2
봉반(峰班)	25	2	0	10	5	25	20	6	조명탄	가스중화		
삼반(森班)	30	1	0	10	5	25	20	4		응급수리		
촌상반(村上班)	30	1	0	10	5	20	25	4		응급수리		
종상반(宗像班)	30	1	0	10	5	25	20	4	조명탄	응급수리		



AFW vs. AFW

경갑각

VS 갑각포

올라운드 AFW인 갑각포는 대부분의 거리에서 강력하기 때문에, 중거리 이상에서 마주치면 대단히 불리하며 설사 경갑각의 특기거리인 근거리에서 전투하게 된다고 해도 크게 유리하지 않다. 기본적인 공격은 근거리에서의 병사 학살. 가급적 대인살상형의 소대를 편성한 후, 근거리로 들어가 적 AFW의 공격은 무시하면서 착실히 적병들을 청소, 이후의 부대가 전투할 때 유리한 상황을 만들어 두도록 한다. 항상 적과의 거리를 체크하면서 근거리가 백병거리로 바뀌지 않도록 주의하라.

VS 다각포

중·근거리에서라면 붙어볼 만하지만 원거리에서라면 절대 달아나야 한다. 혹여 원거리에서 공격당하면 무조건 뒤로 후퇴, 필살기인 회피운동으로 적의 공격을 피하면서 전장이탈거리까지 도망치자. 중거리에서도 다소 불리하긴 하지만, 뒤로 도망치는 것보다 근거리로 접근하는 것이 빠르므로 한 번 정도의 공격을 피하면서 근거리로 돌입한다. 다각포는 근거리의 적에 대해 별 대책이 없으므로, 적 병사들을 쓸어줘도 좋고 AFW를 직접 공격해도 무방하다.

VS 대갑각

특기 거리가 같고 공격력, 방어력이 모두 떨어지는 탓에, 대갑각은 경갑각의 천적이다. 마무리가 아니라면 공격은 꿈도 꾸지 말고 오로지 후퇴만을 생각하자. 대갑각은 대부분 근거리에서 공격을 걸어오므로, 시작하자마자 필살기 회피운동을 사용한 후 접근을 개시, 백병거리까지 들어가 적의 백병공격을 유도하는 것이다. 회피운동은 백병공격도 피해주기 때문에, 아무런 피해 없이 전투에서 빠져나갈 수 있는 가장 안전하고 확실한 방법이다. 혹여 중거리 이후에서 만난다면 아무 미련 없이 뒤로 후퇴, 유유히 전장을 빠져나가자.

갑각포

VS 경갑각

기본은 중거리에서의 포격전이다. 경갑각은 중거리에서 큰 위력을 발휘하지 못하므로, 중거리 이상의 전투에서는 크게 유리한 전투를 이끌어 나갈 수 있다. 반대로 근거리에서는 경갑각 쪽이 다소 유리한데, 이 때는 공격을 받으며 중거리로 물러서기보다 전투 시작과 동시에 전진, 백병전으로 결말을 짓는 것이 좋다. 경갑각은 백병전 공격 능력이 없으므로 일방적인 전투를 유도할 수 있다.

VS 다각포

원거리에서의 전투는 갑각포쪽에 압도적으로 불리하다. 혹여 원거리에서 전투가 시작되면 최소 중거리까지는 전진해야 한다. 중거리 이내에서 전투가 벌어지면 기본적으로 전진행동하며 공격을 계속하다가 백병거리까지 다가서면 곧바로 백병공격으로 이어준다. 다각포는 중거리 이내, 특히 근거리에서 명중률이 현저하게 떨어지므로 굳이 포격전을 하겠다면 중거리와 근거리의 경계선 정도가 적당하다.

VS 대갑각

대갑각을 상대할 때는 절대로 중거리로 물러서야 한다. 갑각포의 백병 공격 능력도 뛰어나지만 대갑각을 당할 수는 없다. 또 포격전에 있어서도 대갑각은 근거리가 특기이기 때문에, 근거리에서는 여러 모로 불리할 수밖에 없다. 일단 중거리로, 때에 따라서는 원거리까지 물러선 다음 집요하게 포격을 퍼부어 주자. 중거리와 원거리의 경계선 부근이 적당.

다각포

VS 경갑각

원거리에서 전투가 벌어지면 그것만으로 이겼다고 할 수 있다. 다각포의 원거리 포격은 위력이 높기 때문에, 내구력이 떨어지는 경갑각은 서너 번만 명중시키면 대부분 파괴할 수 있다. 반대로 근거리에서는 다각포 쪽에 불리한데, 이때는 전투 시작과 동시에 후퇴를 계속하여 최소 중거리까지는 달아나도록 한다. 후퇴하는 도중에 병사의 대열을 변경하면 후퇴가 멈추므로, 거리를 벌리기 전까지는 병사를 움직이지 않는 것이 좋다.

VS 갑각포

사실상 다각포 입장에서는 가장 까다로운 전투라고 할 수 있다. 일단 원거리에 들어서면 다각포쪽에 유리하긴 하지만, 특기 거리가 중거리인 갑각포는 원거리에서도 어느 정도 위력을 발휘하는 데다가, 다각포보다 높은 기동력으로 약간의 시간만 주어져도 중거리까지 육박해 들어오기 때문이다. 특히 근거리에서 만났다면 거의 갑각포측의 승리라고 볼 수 있다. 기본적으로는 후퇴를 계속하면서(원거리에서 시작했더라도 후퇴해야 한다) 끊임없이 포격하여 적의 전진을 막자.

VS 대갑각

다각포와 대갑각은 거리에 따라 서로 물고 물리는 관계로, 원거리에서는 다각포가, 근거리에서는 대갑각이 압도적으로 유리하다. 다각포의 후퇴속도보다 대갑각의 전진속도가 빠르기 때문에, 중거리에서도 어느 정도 시간이 흐르면 대갑각에게 유리하게 돌아간다. 따라서 거리는 철저하게 원거리를 유지하도록. 혹여 근거리에서 전투가 벌어지게 되면 필사적으로 후퇴하면서 특수탄이나 필살기를 아낌없이 사용, 피해를 줄이도록 한다. 경갑각이나 갑각포, 특히 대갑각을 근거리에서 만났을 때에 대비하여 다각포는 언제나 최소 2~3발의 성형작약탄을 가지고 다니도록 하자.

대갑각

VS 경갑각

어떤 거리에서 만났을 때도 대갑각에 유리하다. 기본적으로 둘 다 특기 거리가 근거리이기 때문에, 설사 중거리나 원거리에서 만났다고 하더라도 포격의 위력이 높은 대갑각에 유리하다. 두 AFW가 근거리에서 만났을 때, 전투를 간단히 끝내고 싶으면 곧장 앞으로 전진하여 강렬한 펀치를 날려 주고, 확실한 피해를 입히고 싶다면 근거리에서 몇 차례 포격을 날려준 뒤 백병전으로 들어가자. 근거리에서 경갑각을 상대할 때는 아군의 병사가 큰 피해를 입기 쉬우므로 조심하자.

VS 갑각포

중거리 이후에서 마주치면 대갑각에 크게 불리하므로, 반드시 전투는 근거리전 위주로 이끌어가자. 근거리에서의 포격 위력은 대갑각과 갑각포가 엇비슷하므로, 방어력과 HP가 높은 대갑각에게 다소 유리하다. 또 전투가 불리하게 전개된다고 생각되면 접근해서 백병전을 유도하자. 갑각포도 백병전 능력이 있어 반격을 받게 되므로, 미리 병사의 스킬인 철조망·전조망으로 적의 다리를 묶거나 필살기인 견제사격(에밀리오가 사용할 수 있다)으로 다리를 아예 파괴한 후에 공격하는 것이 좋다. 대갑각은 기본적으로 백병전 위주이므로, 백병전에 도움이 되는 스킬(수리, 장해제거, 철조망, 전조망)을 사용할 수 있는 병사를 반드시 대동하자.

VS 다각포

아군의 다각포가 적의 대갑각을 상대할 때는 거리에 따라 우위가 변하지만, 아군의 대갑각이 적의 다각포를 상대할 때는 대체로 유리하다. 근거리에서는 물론 다각포는 대갑각의 밥. 쏘는 대로, 또 때리는 대로 맞아준다. 대갑각은 전진 속도도 뛰어난 편이라, 중거리에서 전투가 시작되더라도 근거리까지 금방 접근해 버린다. 원거리에서 마주쳤을 때는 두 가지의 방법이 있는데, 하나는 곧바로 필살기 고속이동을 실행, 근거리로 접근하여 포격전을 펼치는 방법이고, 다른 하나는 원거리에서 곧바로 접근을 시작, 적의 공격을 경성철갑탄으로 방해하며 중거리까지 접근한 후에 고속이동을 실행하여 곧바로 백병거리로 돌입하는 방법이다. 어느 방법이나 필살기의 사용이 전제되어 있으므로, 필살기의 잔량이 부족하다면 뒤로 후퇴하는 수밖에 없다. 대갑각은 갑각포나 다각포를 원거리에서 만났을 때를 대비해 경성철갑탄을 준비하는 것이 좋다.

PlayStation 2

RING OF RED

시나리오 공략

서장 망령이라 불리는 사나이

Report

켄이치의 보고서

서기 1946년. 민족 존망의 갈림길이었던 대동아전쟁의 종국은 포츠담 선언의 거부와 철저한 항전, 소비에트의 참전이라는 형태로 찾아왔다. 그리고 종전 후, 조국 일본의 분할통치는 동서긴장관계의 대표적인 양상으로서 수많은 비극을 낳았다.

서기 1950년. 남북의 통일을 염원하는 목소리와 긴장은 경제격차와 전후의 배상문제로 정점에 달해, 전쟁 발발의 원인조차 모르는 「일본전쟁」이 시작. 총 4년간의 격전으로, 국토는 다시 황폐해졌다. 「일본전쟁」의 정전협정은 국제연합과 공산주의국의 의혹을 이용, 전후의 배상문제조차 미루어진 채 종결. 양국민이 조성한 남북통일의 기운은 기울어진 채로 방치되고, 분단된 조국에는 아무런 변화도 일어나지 않았다.

그리고 10년의 세월이 흘러, 서기 1964년…. 나에게 있어, 이 해는 절대 잊을 수 없는 해가 되었다.



삼국지가 아니다

MISSION 01 후지 사격훈련

Briefing

광퉁사의 테스트파일럿 바이체커는 순일본제인 1호기, 료코는 광퉁사와 네벨룬이 공동개발한 2호기에 탑승하여 평가전을 갖는다. 우선은 더미를 사용한 포탄의 장전과 사격 타이밍 평가. 표적으로 준비된 더미를 파괴하라. 표적을 격파한 후에는 거리에 따른 사격 특성 평가를 위한 1호기와 2호기의 모의전으로 넘어간다. 목표는 2호기 격파.



일본 최고의 명산이라는 후지산에서의 훈련

(브리핑실)

슈링겐 : 제군, 내가 광퉁 인더스트리의 프로젝트를 담당한 슈링겐 사령이다. 제군은 광퉁 인더스트리의 테스트파일럿으로서, 남일본 차기 주력 AFW의 평가연습에 참가하게 되었다. 마사키 폰 바이체커.

바이체커 : 아아.

슈링겐 : 자네는 1호기의 평가를 맡아 주게. 광퉁에서 직접 제작한 순국산 기체다.

바이체커 : 일본제 AFW… 성능은 좋겠지만.

슈링겐 : 기체에 하자는 없다. 신경쓰지 않아도 좋아.

바이체커 : 나는 프로다! 신용하지 못하는 건가!

슈링겐 : 미나가와 료코.

료코 : …네.

슈링겐 : 자네는 2호기의 평가를 맡도록. 광퉁과 네벨룬 두 회사가 공동 개발한 기체다.

료코 : 어떤 기체든 관계없습니다. 그보다 임무를….

슈링겐 : 음. 대좌, 뒤는 부탁하네.

로드리게스 : 네! 두 사람 들어라. 나는 부대의 운영을 보좌할 로드리게스다. 제군은 신예기의 사격평가를 행한다. 일단은 기체의 보호를 위해 더미를 사용한 사격평가부터 시작한다. 탄약의 장전, 발사 타이밍을 중점적으로 평가해주기 바란다. 그것이 완료되면 1호기, 2호기로 모의전을 실시한다. 거리에 따른 사격 특성을 평가하는 것이다. 마지막으로, 제군을 지원하기 위해 최적의 인물을 불렀다. 그녀는 AFW 개발에서 업무제휴중인 독일 네벨룬사에서 광퉁 인더스트리로 파견되어 왔다. 자기 소개를 해 주게.

마틸다 : 네, 마틸다입니다. 담당은 AFW의 보급, 정비입니다. 잘 부탁드립니다.

로드리게스 : 좋아. AFW의 기본적인 조종, 사격 방법 등은 연습장에서 설명하겠다. 준비가 완료되는 대로 출격하라.

(출격 전 - 후지연습장 격납고)

료코 : 이봐.

바이체커 : 나 말인가?

료코 : 소문은 들었어. 이 후지 교도대에서 가장 우수한 파일럿이라고.

바이체커 : 그런가.

료코 : 테스트파일럿으로서 최고?

바이체커 : 무슨 말이 하고 싶은 건가!

료코 : 전장과 테스트는 차원이 다르다는 말.

일본의 계급제도의 구분은 기본적으로 우리 나라의 그것과 같지만, 각각의 명칭이 다르다. 이 게임은 일본을 배경으로, 또 일본인들을 주체로 삼고 있으므로, 본래의 분위기를 유지하기 위해 본 공략에서는 각 계급의 명칭을 우리말로 옮기지 않고 일본에서 사용되는 한자어 그대로 표현하였다. 참고로, 각 계급의 명칭과 그에 상응하는 우리말은 아래와 같다.

오장(伍長)	하사(下士)
군조(軍組)	중사(中士)
조장(組長)	상사(上士)
소위(少尉)	소위(少尉)
중위(中尉)	중위(中尉)
대위(大尉)	대위(大尉)
소좌(少佐)	소령(少領)
중좌(中佐)	중령(中領)
대좌(大佐)	대령(大領)

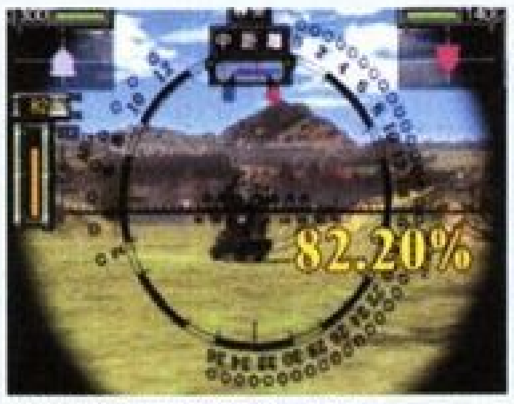
미션 가이드

승리조건	표적 격파
패배조건	1일째의 19시간 초과

모의전이라 부대 편성이 없으므로, 작전실에서 임무를 재차 확인한 후 바로 출격하도록 한다.



친절하게 설명해 준다



오래 조준할 수록 명중률이 높아진다

첫 사격훈련의 표적은 움직이지도, 공격하지도 않으니 마음껏 조준하여 격파하도록 한다. 더미의 파괴 후에 남은 것은 료코와의 모의전.

(료코와의 대화)

료코 : 에에… 마사미… 뭐였지?

바이체커 : 바이체커다. 그리고, 마사미라고 부르지 마. 일본식 이름은 마음에 들지 않는다.

료코 : 하지만 퍼스트네임은 마사미잖아?

바이체커 : 어감이 좋지 않아. 아무튼 마사미라고는 부르지 말아줘.

료코 : 알았어, 바이체커…. 하지만 너무 긴걸. 바이라고 불러도 괜찮아?

바이체커 : 마사미만 아니라면 상관없어.

(료코와의 두 번째 대화)

료코 : 바이, 들려?

바이체커 : 뭐야?

료코 : 실전경험도 없는 당신이 나를 이길 수 있겠어?

물론 네(はい) 라고 대답하자

바이체커 : 중요한 것은 빠르고 정확한 조작이다. 질 리가 없어.

료코 : …그래. 대단한 자신감이네.

(료코와의 전투 후)

바이체커 : 쳇! 기어가 굳었어. 선회성능도 좋지 않아. 이게 어디가 신예기라는 거야.

(료코와의 2회째 전투 후)

료코 : …바이체커…. 교과서대로의 「운전」이네. 전장에 나가면 확실히 죽겠어.

(바이체커의 2번째 턴)

바이체커 : 응? 출력제어가 자동인가? 마음에 들지 않는 것 투성이군. 정교한 조작이 불가능하겠어.

료코는 뭔가 자신만만한 투로 말하지만… 기체의 성능은 동급, 판단력은 플레이어 쪽이 우세일 터이므로, 명중률을 80%가량으로만 유지한다면 특별히 패배할 일은 없을 것이다. 급한 마음에 낮은 명중률로 승부하다가 기동 제한시간을 넘겨버리는 일이 없도록 주의. 2호기의 HP가 70 이하로 떨어지면 료코는 자신의 패배를 시인하고, 연습은 종료된다.

(료코와의 전투 종료 후)

료코 : …놀랐는걸. 이길 셈이었다니.

바이체커 : 져줄 의리는 없으니까.

로드리게스 : 좋아, 수고했다. 오늘의 평가는 이것으로 마친다. 내일부터는 상황을 바꾸어 다른 평가를 시행한다. 기체를 정비장으로 이동시키게.

바이체커 : 아아.

료코 : …알았어.

(후지연습장 사령실)

로드리게스 : 도대체가! 뭘 하는 거야, 그 둘은!

마틸다 : 왜 그러시죠? 대좌. 그 두 사람이 벌써 기체를 부순 건가요?

로드리게스 : 아니, 기체는 문제없다. 문제가 있는 것은 거기에 탑승하는 사람 쪽이야! 저 두사람은…!

켄이치 : 실례합니다, 대좌. …하지만, 저 두 사람, 움직임이 좋군요.

로드리게스 : 어, 어째서 자네가? 자네, 이런 곳까지 들어오면 곤란하네.

켄이치 : 죄송합니다, 대좌. 저도 차기 주력 AFW에 흥미가 있었거든요.

로드리게스 : 정말이지….

Report

켄이치의 보고서

이 시대, 육상군의 주력은 AFW라 불리는 보행전차이다. AFW 최대의 특징은, 그 높은 험준지형 주파능력에 있다. 과대한 정면투영면적을 기동력으로 커버하는 그 구조는, 산악지형이 많고 국토가 좁은 일본에 적합한 것이었다. 제2차 대전 중의 동맹국이었던 독일로부터 기술지원을 받아 기본 기술을 얻은 일본은, AWF의 개발에 힘을 기울였고, 그 결과 AFW는 「일본전쟁」당시에도 남북 양국에 있어 주력병기로 자리잡았다. 또, 일본이 주권을 회복한 이후, 순 국산 의존에서 벗어나 각국의 AWF를 채용하기 시작했다. 특히 미국의 GMA사, 독일의 네벨룬사, 그리고 남일본 내에는 광통 인더스트리가 유력한 개발기업으로 주목받고 있다.

MISSION 02 후지 실전연습

Briefing

사격 평가가 성공적으로 끝났으므로, 이번에는 네벨룬에서 개발된 3호기와 함께 실전을 상정한 모의전투를 치른다. 실탄 대신 모의탄을 장전하고, 기체의 손상을 막기 위해 백병전은 금지한다. 3호기는 네벨룬에서 파견된 테스트 파일럿이 조종할 것이다.

(브리핑)

슈링겐 : 그럼, 이번 임무를 설명하겠다. 모의전에 의한 사격평가 레포트는 읽어보았다. 상당히 흥미 있는 결과가 나왔더군. 두 사람 다 수고했다.

료코 : 설마 당할 줄은 몰랐어.

바이체커 : 당연한 결과야.

슈링겐 : 오늘은 드디어 3호기도 함께 프레젠테이션을 시행한다.

바이체커 : 3호기? 평가연습에는 나오지 않았을 텐데?

슈링겐 : 3호기는 독일 네벨룬사의 최신형이다. 나도 개발에 참가하고 있지. 정비가 늦어서, 오늘부터 평가를 시작하게 되었다.

료코 : 예민한 기체인가 보군.

슈링겐 : 보면 알겠지만, 3호기의 포텐셜은 다른 2기를 압도한다.

료코 : 무섭네. 그보다 임무를…

슈링겐 : …음. 대좌, 뒤는 부탁하네.

로드리게스 : 네. 두 사람은 들어라. 오늘은 3호기와 함께 3기로, 실전을 상정한 모의전투를 행한다!

바이체커 : 실전?

료코 : 상정할 뿐이야.

로드리게스 : 전기는 모의탄을 장전, 기체의 손상을 막기 위해 백병전은 금지한다!

료코 : 3호기의 파일럿은?

로드리게스 : 네벨룬사의 전속 파일럿, 키리시마 신지(霧島愼二). 남일본군인 출신이다. 정비가 늦어졌다고는 해도, 슬슬 나타날 때가 됐는데….

마틸다 : 대좌, 3호기는 이미 훈련장으로 나갔습니다.

로드리게스 : 뭐라고! 두 사람도 서둘러 출격준비. 키리시마군에게 뒤처지지 마라!

(출격 전 - 후지연습장 사령실)

켄이치 : 3호기, 네벨룬의 숨은 보물. 좋지 않은 소문도 들었습니다만.

마틸다 : 생각이 지나치시군요. 본사에서는 일본에서의 운용을 고려한 AFW라고 들었습니다.

켄이치 : 그렇다면 좋겠습니다만.

마틸다 : …뭔가 신경 쓰이는 일이라도?

켄이치 : 아니오, …아무 것도. 슬슬 시작하겠군요.

미션 가이드

승리조건	적 부대 전멸
패배조건	바이체커기 격파, 2일째 19시 초과

증원

1일째 14:20 등장	경갑각2

PlayStation 2

(카이호우와 바이체커의 대결)

3호기의 파일럿 : 너, 일본인인가?

바이체커 : …응? 무슨 말이지?

3호기의 파일럿 : 다시 한 번 묻겠다. 너, 일본인인가?

그렇다(はい)라고 하면

바이체커 : 정확히는 독일인과의 혼혈이지만, 이 일본에서 자랐다. 일본인이라고 못할 것도 없지.

카이호우 : 웃기지 마! 너 같은 녀석이 일본인일 리가 없어! 그걸 깨닫게 해 주지.

아니다(いいえ)라고 하면

바이체커 : 내 아버지는 독일인이다. 정확히는 일본인이 아니야. 일본인으로 취급받으면 그다지 기분이 좋지는 않아.

3호기의 파일럿 : …그랬군. 뭐, 어차피 자네가 일본인이라고 생각해도 나는 인정하지 않겠지만 말야!

(전투 종료 후)

바이체커 : …읏! …근거리에서 직격을… 무슨 짓이냐!

로드리게스 : 3호기, 어떻게 된 거냐! 백병공격은 금지라고 했을 텐데! 3호기, 응답하라! 무도, 응답하란 말이다!

마틸다 : 큰일입니다! 키리시마 신지와 3호기 담당의 AFW 기술자가… 누군가에게 살해당했다는 보고가!

로드리게스 : 뭐? 키리시마가? 대체 어떻게 된 일이야! 그럼 저 3호기에 타고 있는 것은 키리시마가 아니라는 말인가?

카이호우 : 여기는 3호기. 들리는가? 대의와 이상의 실현을 위해, 이 기체는 돌려줘야겠다.

로드리게스 : 뭐라고! 네놈은 누구냐!

카이호우 : 누구냐고? 그래…. 「10년 전의 망령」이라고 불러주시지. 신예기는 우리가 유용하게 사용하겠다.

로드리게스 : 10년전의…? 설마 북일본의? 안돼! 1호기, 2호기, 어서 3호기를 막아라! 기체를 북일본의 일당들에게 넘겨줘서는 안돼!

(료코와 바이체커의 대화)

바이체커 : 쳇, 기름이 멈췄다. 저 자식, 갑자기 백병을!

료코 : …아직 움직이는 모양이네. 쫓아가자.

바이체커 : 말하지 않아도 그렇게 할 거야. 그런데 어떤 놈이지?

료코 : 대좌는 「북일본의 일당」이라고 했어.

바이체커 : 북일본? …뭐, 좋아. 누구든 도망치게 두지 않겠어!

료코 : 지금 모의탄을 통상탄으로 바꿔둬.

바이체커 : …실탄…인가.

료코 : …뭐야? 당신 무서운 거야?

바이체커 : 조용히 해.

료코 : 바이, 알고 있어? 실탄에 당하면 죽는 거야.

바이체커 : 나는 실탄에 맞을 바보가 아니야.

료코 : 그렇다면 다행이지만.

바이체커 : ….

료코 : …바이?

바이체커 : 저 자식… 이 나를….

료코 : 무슨 말이야?

바이체커 : …시끄러워! 어쨌든, 3호기를 쫓는다!

료코 : 당신한테 명령받을 생각은 없어.

(카이호우가 맵 우상단에 도착)

북일본군 : 카이호우 소좌! 무사하셨군요!

카이호우 : 너희들인가, 잘 됐다. 예정대로 「봉(鳳)」은 이미 우리 수중에 있다.

북일본군 : 오오! 그것이 「봉」입니까.



뭔가 불끈하더니



무려 열권 찌르기다!

역시 대단한 기체군요!

카이호우 : 음. 작전은 성공이다. 이제 철수한다.

북일본군 : 네. 그럼 저희가 추격을 저지하겠습니다.

카이호우 : 미안하다… 부탁하지.

(카이호우는 사라진다)

료코 : …경갑각이네…. 화력이라면 이쪽이 유리하지만….

1호기와 2호기 대 3호기의 모의전. 의미를 알 수 없는 질문을 던진 3호기의 파일럿은, 어찌 된 일인지 모의전 시작부터 필살기인 열권 찌르기로 금지된 백병전을 걸어 1호기를 공격한다. 3호기의 파일럿은 사실 네벨룬의 테스트파일럿이 아니라, 남일본의 신형 AFW를 탈취하기 위해 잠입한 북일본의 파일럿이었던 것이다. 이후 모의전이 아닌, 3호기에 대한 실전으로 바뀐다. 3호기는 스펙, 파일럿의 기량 면에서 1·2호기를 압도하므로, 공연히 건드려 HP를 낭비하지 말고 맵 우상단으로 도망치는 것을 따라가 14:20에 등장하는 적의 증원 두 기만 격파하자. 맵 우측의 평지에 있는 도로를 따라가면 이동력에 큰 보탬이 된다. 두 기의 적 증원은 구형 경갑각으로, 바이체커와 료코의 신형기에는 상대가 되지 않는다.

(전투 종료)

바이체커 : 제길! 그 자식! 어디로 가버린 거야!

료코 : …적의 통신에서는 「카이호우」라고 부르고 있었어… 누굴까?

로드리게스 : 귀환하라, 바이체커. 추격은 중지다.

바이체커 : 뭐라고? 지금이라면 아직 뒤쫓을 수 있다!

로드리게스 : 우리는 그 기체까지 잃을 수 없다.

바이체커 : …젠장!

(인터미션 - 후지연습장 사령부)

로드리게스 : 어떻게 된 거야, 여기는 남일본 영내다! 국경경비대는 뭘 하고 있는 거야!

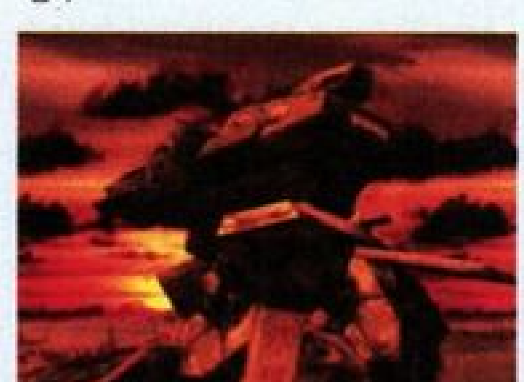
마틸다 : 하지만, 처음 타는 기체를 그렇게까지 다루는 사람이라니….

켄이치 : 10년 전의 망령입니까. 진호의 망령… 싫은 느낌이군요.

로드리게스 : 크림존 팬텀… 또 위험한 녀석이 나타났다. 도대체가 말야!



3호기의 파일럿은 도주, 남겨진 것은 두 기의 경갑각



석양이 아름답다. 전투하기가 싫어질 정도

제1장 분단된 땅에서

Report

케이치의 보고서

신철의 삼호기는 카이호우라 불리우는 남자에게 강탈당했다. 카이호우 유우, 별명은 크림존 팬텀. 북일본군에 몸담은 AFW의 에이스 파일럿이다. 베트남 전쟁에서, 소비에트군의 군사 고문으로서 북베트남에 부임. 다음해에는 라오스 쿠데타에 참가. 그 이후, 남베트남 정권이 붕괴되기까지 수많은 미군기를 격파해 왔다고 한다. 그 지옥이라 일컬어지는 정글의 뒤에서 그는 무엇을 본 것일까. 또, 그 때문에 무엇이 변했는지는 알 수 없다. 다만, 그 「진홍의 망령」이 나타났다는 것만으로 그 후의 거대한 사건에 휘말리게 된다는 것을 당시의 나로서는 알리가 없었다.

MISSION 03 쿠주쿠리(九十九里)

Briefing

강탈된 3호기는 태평양 연안으로 도주하고 있는 것으로 밝혀졌다. 제군들은 제 07 실험중대로서 쿠주쿠리의 진입금지구역으로 향한다. 물론 제군들에게 강탈의 책임은 없지만 상부에서는 3호기와의 교전경험이 있는 제군들을 기용하기로 한 것이다. 남일본군의 키나사토 켄이치와 GMI사의 테스트파일럿 존 리스고가 합류할 것이다. 쿠주쿠리는 북일본의 코앞이므로, 증원 등장 가능성이 높으므로 경계를 늦추지 말라.



남북 군사경계선인 쿠주쿠리. 과거의 38선, 혹은 현재의 휴전선과 같은 존재다

(브리핑)

슈링겐 : 제군, 탈취된 3호기는 태평양 연안으로의 도주를 꾀하고 있다. 제군들은 「제 07 실험중대」로서 쿠주쿠리의 진입금지구역을 향해 주게.

료코 : 잠깐, 어째서 우리가 그런 일을 해야 하는 거지? 책임자가 누구였더라.

슈링겐 : 유일하게 3호기와 교전경험이 있는 것은 제군들뿐이다. 부디, 3호기를 되찾아주게.

바이체커: 나는 가겠다. 녀석만큼은 용서할 수 없어.

슈링겐 : 음.

료코 : 쿠주쿠리…? 국경부근이네. 북일본은 바로 눈앞. …좋아, 나도 가겠어.

슈링겐 : 좋다. 나는 남일본 국내에서 제군들의 행동을 지원하겠다. 이후의 지시는 통신으로 내리겠지만, 실전부대에 대해서는 로드리게스, 자네에게 맡기겠네.

로드리게스 : 네, 알겠습니다.

슈링겐 : 쿠주쿠리로 향하는 것이, 표면적으로는 화력연습의 연장이 되어 버렸지만, 좌익 무장게릴라, 또는 북일본군의 잠입부대가 개입해 올 가능성이 있다. 저항 받을 때는 그들을 신속히 제거, 3호기 탈취. 그것이 불가능할 때는 파괴하라. 이상이다.

로드리게스 : 들은 대로, 3호기의 추격은 서둘러야 할 일이다. 이쪽의 전력의 부족함을 메우기 위해, 남일본군과 미 GMI사에서 2명의 파일럿이 협력해 주게 되었다.

켄이치 : 키나사토 켄이치입니다. 관동방면군 제5AFW사단에서 파견되어 왔습니다. 이번 작전에는 경갑각을 맡고 있습니다.

료코 : 키나사토…? 그다지 듣지 못한 이름이네.

켄이치 : 그렇습니다. 료코씨…였죠. 잘 부탁드립니다.

존 : 존 리스고다. GMI사에서 다각포의 테스트파일럿을 하고 있었다. 잘 부탁해.

로드리게스 : 좋다. 이번부터 군대와 함께 AFW의 수반병을 편성한다. 그리고 이제부터는 부대의 전선지휘를 내릴 자가 필요하다. 상성을 생각해 본 결과… 바이체커, 자네가 맡는다.

바이체커 : 황송하군. 확실히 녀석과의 전투경험이 많은 것은 나일테니까.

료코 : …건투를 빌어.

바이체커 : 말하지 않아도 건투한다.

로드리게스 : 각 부대의 병사 편성은 대장인 자네의 일이다. 정보실의 「전투교범」을 잘 읽도록.

(출격 전 - 파일럿 텐트)

료코 : …여기에도 핵이 떨어졌었지.

켄이치 : 네. 하지만 현재 이 일본에 핵탄두를 사용하는 것은 어려워졌습니다.

존 : 「신공전법규(新空戰法規)」때문이지?

켄이치 : 그렇습니다. 인류사상 최초의 핵병기는 항공기로 운반되었습니다. 대전 후, 각국은 그 공포 때문에 「극동으로의 항공기 금지조약」, 통칭 「신공전법규」를 체결했습니다. 요컨대, 극동의 하늘에 항공기를 띄울 수 없다는 거지요. 핵탄두는 폭격기로 운반하여 투하하지 않으면 사용하기 어렵습니다.

료코 : 그럼, 이제 핵탄두는 사용할 수 없다는 거?

켄이치 : 조약을 깨면 국제 여론을 적으로 돌리게 되니까요. 어느 나라도 적극적으로 조약을 깨지는 않을 겁니다.

존 : 그런 거지.

(작전 시작)

바이체커 : 그렇다고는 하지만, 심한 곳이군.

료코 : 사람은 살고 있지 않나 보네.

켄이치 : 쿠주쿠리는 전투의 영향으로 현재까지도 진입이 금지되어 있습니다.

바이체커 : …하지만, 대단한 구덩이. AFW가 아니면 이동하는 것조차 힘들겠어.

켄이치 : 미군의 상륙지점이었던 적도 있어서, 대동아전쟁 때의 격전지였습니다. 이것은 거의 미국의 「코로네트 작전」의 상흔입니다.

존 : 그렇군….

켄이치 : …미안합니다, 존. 미국을 탓할 생각은 아닙니다만.

존 : 아니야, 신경 쓰지 마. 너는 지나치게 마음을 쓴단 말야.

미션가이드

승리조건	적 부대 전멸
패배조건	바이체커기 격파, 5일째 7시 초과



점령가능 지역



특이 ★마크가 있는 지역에서는 지원병을 얻을 수 있다

증원

첫 적기 격파	갑각포1 다각포1
맵 가운데의 마을에 접근	경갑각1 다각포1

PlayStation 2

처음부터 존, 켄이치, 바이체커의 3기와 료코의 거리가 떨어져 있다. 그대로 아래쪽의 3기는 맵의 우측을 선회하여 평지를 따라 난 도로를 타고 북으로 향하고, 료코는 공장 북쪽으로 올라가자. 적 AFW의 내구력에 비해 이쪽의 파괴력이 월등하므로, 병사들은 신경 쓰지 말고 AWF만 파괴하여 전멸시켜 버리자. 1기의 AWF를 파괴하면 맵 우상단에 2기의 증원이 도착한다. 또 2일째 01시에 맵 좌상단에 2기의 증원이 도착하니, 북상한 료코는 증원이 등장하기 전에 미리 포진해 있던 적들을 청소해 두지 않으면 다소 힘든 싸움을 치르게 된



적 1기를 격파하면 맵 우측 상단에 첫 증원이 도착한다

다. 적의 경감각과 다각표는 「수호」의 백병전으로 일방적으로 괴롭힐 수 있으니, 그다지 어렵지는 않을 것이다. 료코를 혼자 보내는 것이 불안하다면, 기동력이 좋은 켄이치를 료코와 같이 보내자.


맵 가운데의 마을에 접근하면 이번엔 좌측 상단에 증원이다

켄이치와 존은 처음부터 4레벨로 등장하므로, 가급적 경험치는 바이체커와 료코에게 몰아주는 것이 좋다. 존이나 켄이치가 일격을 가한 후 바이체커와 료코가 마무리하는 것이 이상적. 한두 번의 레벨업으로 전투가 쉬워지는 게임은 아니지만, 초반의 성장은 필살기 습득 및 사용횟수의 증가라는 면에 있어 큰 의미를 가진다. 아직 사용할 수 있는 부대가 많지 않으므로, 얻을 수 있는 병사는 모두 얻고, 병사의 희생을 최대한 줄이자.



이들의 힘이 있기에 승리가 가능하다

(작전 종료)

바이체커 : 3호기는 확인할 수 없다…. 쳇, 카이호우놈! 대체 어디로 도망친 거야.

료코 : 일단 이 근처에는 없는 모양이네.

존 : 도망치는 것이 빠른 놈이군.

켄이치 : 하지만, 아직 그렇게 멀리 이동하지는 못했을 겁니다.

로드리게스 : 제군, 지금 들어온 정보에 의하면 보우소우 반도에서 쿠주쿠리로 향하는 소속불명의 수송선이 있는 것 같다. 3호기는 해로를 통해 도주하려는 듯하다. 빨리 추격하도록 해 주게.

바이체커 : 바다로 도망칠 셈인가!

료코 : 배에 타게 되면 끝이야.

바이체커 : 도망치게 둘 성 싶으냐!

(인터미션 - 작전지휘차 내부)

로드리게스 : 해로를 통해 한번에 국경을 넘으려는 건가.

마틸다 : 3호기의 항속거리로 생각하면, 타당한 경로겠죠.

켄이치 : 하지만 이상합니다. 3호기를 탈취 당했다고 생각했더니 해로로 도주… 지나치게 눈에 띕니다.

로드리게스 : 음. 하지만 우리의 임무는 3호기 탈환. 갈 수밖에 없겠지.

Report

MISSION 04 이이오카[飯岡]

켄이치의 보고서

우리가 강탈당한 3호기를 좇고 있는 동안, 다른 곳에서는 믿을 수 없는 사건이 터졌다. 요코스카(横須賀) 항구로부터 운송 중이던 초대형 AFW가 무장집단에게 강탈당했다는 것이다. 이 초대형 AFW는 2차 대전 말기에 항복한 독일로부터 미완성인 채 미군이 회수한 것이다. 그 후, 미 GM사가 개량해 최근에 실용화에 성공했다. 그것을 남일본으로 보내 긴장감이 고조된 북일본과의 군사경계선에 배치할 예정이었다. 그 AFW를 탈취한 무장집단의 정체는 아직 밝혀지지 않았지만, 그들은 무인 수송차를 돌입시킨다는 대범한 방법으로 AFW의 탈취를 감행하고, 추격을 방해하기 위해 선로를 파괴하는 등, 그 교묘한 수법과 통제된 움직임으로 볼 때, 단순한 게릴라집단의 범행은 아니다. 라고 내 직감이 말하고 있었다.

Briefing

로드리게스 : 제군, 슈팅겐 사령으로부터 통신이 들어왔다. 잘 듣도록.

슈팅겐 : 제군도 알고 있겠지만, 3호기는 해로를 통해 도주할 계획인 것 같다. 도주 경로로 보아, 북일본으로 들어갈 의도인 것이 명백하다. 어떻게든 3호기가 북일본 영내로 들어가는 것을 저지하지 않으면 안 된다. 그러므로, 접근중인 수송선이 도착하기 전에, 항구를 점령하는 것이 이번의 임무다.

바이체커 : 그 남자, 카이호우가 나온다면 내가 맡겨줘!

료코 : 그래… 여기는 천재 파일럿에게 맡기자.

존 : 오오~ 애정이구만.

로드리게스 : 「크림슨 팬텀」의 출현도 신경 쓰이지만, 북일본군도 비밀리에 부대를 전개중이라는 정보다. 주의를 기울이도록. 이상이다.

(출격 전 - 파일럿 텐트)

켄이치 : 대장, 어째서 3호기가 강탈된 것일까요?

바이체커 : 남쪽의 신형이기 때문이겠지?

켄이치 : 하지만, 최신형기라고 하는 게 북일본의 군사사정을 바꿀 정도의 기술입니까? 북의 AFW 기술은 남쪽의 것과는 설계사상이 다릅니다. 남쪽에 비해 특별히 뒤쳐져 있다고는 생각하지 않습니다. 위험을 부담하면서까지 강탈할 필요가 있었을까요?

바이체커 : …사정이라면 훔쳐간 녀석에게 듣도록 하자. 이유가 어떻든, 녀석을 용서할 수는 없어.

미션 가이드

승리조건	항구 점령, 적 부대 전멸
패배조건	바이체커기 격파, 5일째 17시 초과

증원

2일째 00시 등장	갑각포2

야간전에서는 모든 AFW들의 명중률이 심각하게 저하된다. 또 명중률 상승 속도마저 떨어지기 때문에, 포격전에 있어 조명탄이 없다면 상당히 불리한 입장에 놓이게 된다. 조명탄을 사용하면 야간 전투에서도 사격치에 수정을 받지 않기 때문에, 적이 조명탄을 사용하지 않는다면 일방적인 우위를 점할 수 있다. 야간전이 예상된다면 반드시 조명탄 스킬이 있는 병사를 부대에 투입하도록. 참고로, 중반 이후는 전투가 길어져 반드시 야간전을 치르게 되므로, 소대마다 한 명씩은 조명탄을 사용할 수 있게 편성해야 한다.



조명탄에 소원을 빌어도 소용없다



이번 미션의 목표는 항구의 점령이다

(카이호우와의 대화)

카이호우 : 음… 저 녀석들인가, 나를 따라온 모양이군.

바이체커 : 뭐지…통신? 어디서 들어온 거지?

카이호우 : 들리나, 여기는 3호기, 일부러 전송하러 와 줘서 고맙다.

바이체커 : 네놈은… 카이호우! 장난을 치려 들다니!

카이호우 : 보니까 부대를 증강한 것 같은데, 수만 늘린다고 좋은 게 아니야. 긴말은 않겠다. 얌전히 돌아가. 그렇지 않으면 죽는다.

바이체커: 네놈! 무슨 목적으로 3호기를 훔쳤나! 대답해!

카이호우 : 이 이상 우리의 행동은, 너희들 남일본에는 관계없는 일이다. 두 번 다시 만날 일도 없을 거야. 그럼 잘 있게.

바이체커 : 바보취급 하다니! 기다려!

(료코와 바이체커의 대화)

료코 : …바이, 상당히 카이호우를 적대하는 것 같은데….

바이체커 : 그래서 어쨌다는 거지?

료코 : 그렇게 카이호우가 미운 거야?

그래 (はい)라고 하면

바이체커 : 당연하지. 이대로 돌아가게 놔둘까 보냐. 반드시 치명상을 입혀 주겠어!

료코 : …꼭 어린애 싸움 같군.

바이체커 : 뭐라고?

료코 : 당신, 어린애 같다는 얘기야.

3호기와는 처음부터 거리가 멀고, 또 녀석은 아군에게는 신경도 쓰지 않은 채 항구로 도주하므로, 이쪽도 3호기는 없는 셈치고 항구로의 길을 막고 있는 적들만 착실하게 격파해 나가자. 곳곳에 병사를 얻을 수 있는 마을이 있으니, 적에게 점령당하기 전에 기동력이 뛰어난 켄이치를 보내 점령에 힘쓰자. 아직은 쓸 수 있는 병사가 대단히 적은 상황이므로, 유능한 병사의 확보는 전략적 측면에서도 큰 의미를 갖는다.

켄이치 : 대장, 다소나마 3호기의 성능에 대한 정보를 수집했습니다. 간단히 성능을 설명해드릴까요?

그래(はい)라고 대답한다

바이체커 : 아아, 말해줘.

켄이치 : 3호기 「Sd Kfz171」은 독일 네벨룬사의 최신형입니다. 기존의 AFW는 크게 포격형과 백병형 둘로 구분됩니다만, 그 두 타입의 기능을 동시에 가지고 있습니다. 2개의 격투용 팔 속에 75미리포가 들어있어 상황에 따라 포격이 가능합니다. 이 가변식 격투팔은 절묘한 동체구조와 함께 대단히 실용적입니다. 말하자면, 격투전술과 포격전술, 어느 쪽에서도 싸울 수 있는 만능형 기체라고 할 수 있습니다.



카이호우는 결국 떠난다

바이체커 : 약점은 없는 건가?

켄이치 : 강하다고 하는 것은, 그만큼 파일럿을 가린다는 것이 아니겠습니까. 보통 기술로는 제대로 사용할 수 없습니다. 또, 변형해서 사용하는 포인지라, 명중률은 그다지 높지 않을 것이라 생각합니다. 다만….

바이체커 : 파일럿이 우수하다면 관계없다….

켄이치 : 그렇습니다.

2일째의 00시가 되면 수송선이 도착, 카이호우는 3호기와 함께 전장을 이탈해 버리고 동시에 맵 오른쪽 끝의 항구 근처에 2기의 적 증원이 나타난다. 아직은 제 7 실험중대와 거리가 약간 있을 터이니, 천천히 안전한 전투를 풀어 나가자. 처음에 적이 밀집해 있기 때문에, 특정 소대가 단독으로 뛰어드는 것은 대단히 위험하다. 특히 바이체커기가 격파당하면 그대로 게임오버이므로, 료코, 켄이치, 존의 3기가 바이체커를 호위하면서 진행하는 것이 안전하다. 특히 켄이치가 마을 점령에 나설 때는, 적이 없는 길을 따라 움직이는 것이 좋다. 항구를 점령하면 그대로 작전을 끝낼 수 있지만, 적이 많지 않으므로 전멸을 노리는 것이 유리.



자칫 이 화면을 보지 않게 주의하자

3호기를 놓친 바이체커는 계속 추격하기를 원하지만, 당장 07실험중대와 함께 적을 추격할 수송선을 대기시킬 수 없으므로 일단 본부로 귀환하기로 한다.



제2장 복숭아빛 낙원은

Report MISSION 05 이시노마키[石巻]

켄이치의 보고서

당시, 남일본 국내는 혼란의 도가니였다. 신형기 강탈이라는 대사건에 직면한 정부의 안일한 태도가 그 원인이었다. 정부의 불명확한 태도와 소극적인 외교에 여론은 불신감을 나타내고 있었다. 일부에서는 폭동도 발생하여 많은 수가 체포되었다. 정부의 견해에 따라, 후지 연습장의 사건은 파일럿이 북일본으로의 망명을 꾀한 것으로 되었고, 요코스카의 대형 AFW에 대해서는 운송중의 사고로 처리되었다. 정부는 북일본에 기체의 반환을 요구했지만, 북일본정부의 명확한 답변도 없이 요구는 무시된 듯하다. 우리가 휘말린 사태는 점점 더 혼미해져 가는 것처럼 보였다.

Briefing

군 상부의 명령이 떨어졌다. 「제 07 실험중대」는 오늘을 기해 해산하고, 제군들은 오늘부터 용병부대 「슈트라이펜」으로서 3호기의 추격을 계속한다. 남일본 국내에서의 탈환이 불가능하다고 판단되므로, 목적을 3호기의 파괴로 변경한다. 따라서, 제군들은 북일본 해방전선의 용병으로서 북일본에 잠입, 수색을 속행한다. 3호기는 이시노마키 연해로 이송되어졌다는 정보가 들어왔다. 수송선으로 이시노마키항 부근으로 접근, 야음을 틈타 해방전선과 합류한다. 북일본군도 연안의 경비에는 소홀할 것이다. 발견될 때는 장해물을 신속히 제거, 해방전선과의 합류를 성공시켜라.

(출격 전 – 지휘차 내부)

료코 : 바이, 드디어 북일본이네.

바이체커: 그렇군.

료코 : 바이, 대갑각이라고 알아?

바이체커 : 광릉에서 테스트한 적은 없지만 들어서 알고는 있어.

켄이치 : AFW의 차세대기로군요. 육지의 제왕은 갑각포입니다만….

바이체커 : 유일한 약점은 백병거리에서의 격투전.

켄이치 : 대갑각은 격투전을 보다 중시한 갑각포 킬러.

료코 : ….

켄이치 : 제가 방해된 것 같군요. 상륙 준비를 하겠습니다.

바이체커 : 그래서, 그 대갑각이 어쨌다는 거지?

료코 : …아냐, 됐어.



목표는 이곳의 기지

미션 가이드

승리조건	적기지 점령, 적 전멸
패배조건	바이체커기 격파, 3일째 1시 초과

바이체커 : 이봐! 기다려.

존 : 마사미! 언덕이 보인다!

겨우 북일본에 당도한 슈트라이펜은 이내 연안경비부대에 발견된다. 야간전이므로 조명탄을 사용할 수 있는 병사를 대동하도록 한다. 우하단의 적을 격파하면 잠입한 것이 발각되어 총공세를 받게 된다. 맵 좌하단의 마을을 점령하면 주위에 2기의 적이 나타나므로, 혈혈단신 점령길에 올랐다가는 큰 피해를 입기 쉽다. 적의 증원이 잦으므로, 반드시 아군의 유니트들은 대형을 갖추어 이동하도록 한다.



증원이 수시로 등장한다

준 : 이봐 당신들, 뭐하고 있는 거야? 연안경비대랑 언제까지 놀고 있을 셈이지?

켄이치 : 당신이 해방전선의….

아야나 : 네, 북일본 해방전선 「카르마」의 키리노 아야나입니다.

준 : 같은 소속의 하세베 준이야. 당신들이 남일본의 「슈트라이펜」?

바이체커 : 그래, 연락은 제대로 됐던 것 같군.

켄이치 : 두분이 「카르마」의 실전부대인 겁니까? 비전투원도 참가하고 있다고 들었습니다만….

준 : 비전투원이라고 해서 얕보지 말아줘.

아야나 : 자세한 이야기는 나중에 하겠습니다. 지금은 일단 서두르죠. 우리 거점까지 안내하겠습니다.

존 : 누님들이 길 안내를… 멋지군.

Report MISSION 06 이시코시[石越]

켄이치의 보고서

공산주의…. 20세기초에 세계를 석권했던 이 이데올로기는 이상사회를 실현하는 방법으로서 받아들여지는 한편, 격렬한 반발을 초래했다. 그것은 세계 각지에서 반공산주의운동으로서 나타나고, 때로는 무력투쟁으로 발전하였다. 이 일본에서도 예외가 아니어서, 북일본 국내에서는 해방전선 「카르마」가 반공산주의운동의 중심적 존재로서 활동하고 있었다. 그들은 주로 구(舊) 일본군으로 구성되어, 공산주의국가인 북일본정부에 대해 무력투쟁을 계속하고 있었다. 또, 그 활동은 「일본전쟁」종결 후 활발해졌다. 그것은 남일본정부와 AFW 제조사가 비밀리에 행한 지원의 결과이기도 했다. 그들 북일본 해방전선「카르마」는 북일본정부에 있어 무시할 수 없는 존재가



북일본 해방전선 카르마

Briefing

제군들은 보급을 마친 후 해방전선 「카르마」의 거점으로 향한다. 상륙에 시간이 지체되어 다소 많은 적과 조우하게 되더라도 평지를 지나가는 편이 빠를 것이다. 수송차를 호위하는 것은 물론, 합류를 서둘러라. 이번부터 「카르마」의 멤버 아야나가 다각포 「앵무」로 협력해줄 것이다.

료코 : …북일본 해방전선….

료코 : 저, 아야나.

아야나 : 에… 료코씨…였죠. 왜요?

료코 : 「귀신 대갑각」의 소문, 들어본 적 없어?

아야나 : 귀신…이라구요?

료코 : 응. 귀신처럼 강하다든가 귀신의 마크가 그려져 있다든가 어떤 거든 괜찮으니까!

아야나 : 모르겠어요. 아버지라면 혹시 알고 계실 지도.

료코 : 당신 아버지는 어떤 분인데?

아야나 : 카르마의 리더예요. 곧 만날 테지만.
켄이치 : 료코씨, 슬슬 출격 준비를….
료코 : …고마워. 지금 갈께.
켄이치 : 무슨 일입니까? 얼굴이 새파랗군요. 아야나씨.
아야나 : 료코씨가 「귀신」이 이러쿵저러쿵….
켄이치 : 「귀신」이오? 시대착오도 지나치군요. 신경 쓰지 마세요. 아야나씨.
아야나 : 네. …료코씨. 무서운 분이군요.
켄이치 : 그러게요. 귀신의 딸일 지도 모르겠습니다.

미션 가이드

승리조건	적기지 점령, 적 부대 전멸
패배조건	수송차 격파, 바이체커기 격파, 5일째 7시 초과

증원

맵 중앙의 도시에 접근	경갑각1 갑각포1
맵 우상단 산의 적 진지에 접근	갑각포2
적 기지에 접근	경갑각1 다각포1


목표 기지

적이 3기 이하	다각포1 대갑각1

적의 수가 많으므로 주의하여 진행하자. 적의 보병들은 발연탄이나 투척탄 등의 특수능력으로 쉴 새 없이 아군의 AFW를 괴롭혀 온다. 시작 포인트 바로 앞의 마을에서는 지원병을 얻을 수 있으니, 일단 점령하도록 한다. 맵 중앙의 도시로 접근하면 좌측 한가운데에 적의 증원이 나타난다. 적이 제법 많기 때문에, 회복에 신경 쓰지 않으면 곤란한 상황에 처하기 쉽다. 적의 보병부대 또한 제법 실력을 발휘하므로 아군도 전투능력이 뛰어난 보병부대를 편성해야 보다 유리한 고지를 점할 수 있다.

준이 모는 아군의 수송트럭은 전투능력이 전혀 없으므로, 1회의 일방적인 공격을 받은 후 전투가 종료된다. 트럭은 3마스 씩 움직일 수 있으니, 최소 2부대는 준의 트럭을 호위하는 것이 안전하다. 2부대씩 번갈아 가며 목표 기지의 점령에 나서면 쓸 데 없는 전투는 줄이면서 트럭과 함께 진격하면 그다지 어렵지 않게 작전을 성공시킬 수 있다. 필살기를 아낌없이 사용하는 것이 확실하게 승기를 잡는 지름길. 섣불리 촌락 점령에 나


불리하다고 생각되면 퇴각의 용단을 내릴 줄 알아야 한다


하늘이 무너져도 증원은 온다

섰다가는 끊임없는 적 증원에 말려 당하기 십상이다.

겨우 카르마의 거점에 도착한 일행은 카르마의 리더인 「위치 하운드」 키리노 잇페이를 만나게 된다. 일본전쟁 당시, 소비에트군에게 마녀의 사냥개라 불릴 정도의 맹장이었던 잇페이. 대체 그는 어떤 사람일까?

켄이치 : 대장, 드릴 말씀이 있습니다.
바이체커 : 뭐지?
켄이치 : 최근, 료코씨가 조금 이상해 보이지 않습니까?
바이체커 : 료코가? …그러고 보니 최근, 대갑각에 대해 신경질적이더군.
켄이치 : 저는 그 이상의 무언가가 있다고 생각합니다만.
바이체커 : 무슨 말을 듣고싶은 건지 모르겠군.
켄이치 : 아니오, 제 생각이 지나친 것 같습니다. 실례했습니다.
바이체커 : 료코…. 지금은 그럴 때가 아니지 않나.

Report MISSION 07 모리오카(盛岡) 수용소

이 몇 년간, 비교적 안정된 상태를 유지하던 남북정세는 이제 긴박해졌다. 그 원인은 북일본의 외교정책에 있다고 생각되었다. 당초, 남북일본은 동서냉전의 극동구도였으나, 북일본정부가 소비에트의 지배를 벗어나 괴뢰정부이면서도 독자적인 노선을 걷기 시작하면서 그 절묘한 밸런스가 무너진 것이다. 그리고 당시, 초점이 되었던 것은 북일본의 핵탄두 배치 의혹이었다. 북일본이 단독으로 핵무기를 개발한다는 것은 불가능한 것으로 보였으므로, 소비에트의 지원을 받고 있다는 것은 명백했다. 거기에 국제연합, 국제원자력기관의 조사원 입국을 거부했다는 것이 점점 의혹을 깊게 만들었다. 금세기 최강최악의 병기가 극동의 사회주의국가에 배치되어 있을 지도 모른다는 미확인정보는 자본주의진영에 상당한 위기감으로 작용하고 있었다.



목표는 수용소 해방이다

미션 가이드

승리조건	수용소 점령, 적 부대 전멸
패배조건	바이체커기 격파, 3일째 19시 초과

증원

시작포인트 근처의 도시 점령	갑각포1 대갑각1
2일째 01:00 등장	갑각포1 대갑각1
수용소 근처에 도착	경갑각1 다각포1
카이호우 퇴각	경갑각1 대갑각1

수용소는 카이호우의 3호기가 지키고 있다. 뭔가 아득하지만, 착실히 진행해 나가자. 시작 지점 근처의 도시를 점령하면 맵 상단에 원군이 등장하므로 요주의. 새로 합류한 준은 「학」은 경갑각이지만, 켄이치의 「구귀」와는


수용소를 점령하라

달리 갑각포에 준하는 화력을 갖고 있어 전투에 상당한 도움이 되어 준다. 경갑각 특유의 기동성을 살리며 전장을 누비는 바람이 되자. 대신 내구도가 떨어지므로 적의 일격에 바람


점령과 동시에 원군이다

PlayStation 2



01:00에는 좌측에서 등장

처럼 스러지지만 않도록 주의. 곳곳에 적이 매복하고 있으므로 섣불리 도시 점령은 하지 말고 도중의 적들만 격파하면서 곧장 수용소로 향하자.

적의 병사가 백찬탄을 종종 사용하므로, 「피갑」이나 「가스중화」 스킬이 있는 병사를 반드시 편성하도록 한다. 일단 당한 후 수습하는 「가스중화」보다 백찬탄 자체를 무효화하는 「피갑」이 보다 효과적이다.

(바이체커와 카이호우 대결)

바이체커 : 도장은 바뀌었지만 틀림없이 3호기! 꼼짝마라, 카이호우!

카이호우 : 바이체커라고 했지. 아마. 이미 네가 알고 있던 3호기가 아니다! 알아차리기도 전에 죽겠지만!

(켄이치와 아야나의 대화)

켄이치 : 어떻습니까, 아야나씨. 당신은 키리노경을 아버지라고 했지만….

아야나 : 신경쓰이는 모양이군요. 사실은 우리는 친부녀가 아니에요. 내 친아버지는 러시아인인 것 같아요. 봐요, 이 머리색이라던가….

켄이치 : 역시 그랬군요.

아야나 : 8살 때 쯤이었죠. 어머니를 잃은 나는 아빠가 양녀로 입양했어요. 그 때 키리노라는 이름을 얻었죠.

켄이치 : 죄송합니다. 조금 신경 쓰여서. 기분 상하지는 않으셨는지?

아야나 : 아뇨, 괜찮아요.



위협사격은 카이호우의 트레이드마크가 되어 버렸다

수용소에 도착하면 3호기를 상대해야 한다. 아군 캐릭터들의 레벨이 약간 상승했다고는 하지만, 여전히 3호기 앞에서는 무력하다. 아껴둔 필살기를 남김없이 사용해 한 번에 격퇴시키는 것이 바람직하다(바이체커나 료코의 즉응사격이 효과만점이다). 카이호우가 필살기 회피운동을 개시하면 통상 공격이 통하지 않으니, 필살기나 특수탄으로 공격하도록 한다. 어쨌든, 절대 수용소로는 혼자 돌입하는 일이 없도록. 카이호우는 3호기의 HP가 80 이하로 떨어지면 퇴각한다.

(전투 종료 후)

바이체커 : 제길! 또 카이호우를 놓쳤다!

료코 : 간발의 차이였어….

바이체커 : 나 혼자서라도 카이호우를 쫓겠다!

존 : 아, 진정하라구 마사미. 탄약도 얼마 남지 않았잖아?



끝을 모르는 긴장

바이체커 : …쳇!

아야나 : 하지만, 여러분 덕에 수용소는 해방되었어요.

준 : 그래. 3호기도 달아났잖아? 우리가 이긴 거라구.

존 : 뭐, 그렇군요. 달아난 녀석은 또 쫓아가면 되니까.

에밀리오 : 잠깐, 기다려주세요.

존 : 뭐야, 이 녀석?

에밀리오 : 「이 녀석」이 아닙니다. 저는 알피니예요.

준 : 알피니!? 켄이치씨, 뭔지 알아?

켄이치 : 산악병입니다. 이탈리아군의 정예죠. 하지만, 이탈리아인인 당신이 어째서 이런 곳에?

에밀리오 : 「당신」이 아닙니다. 저는 에밀리오. 에밀리오 파니니입니다. 2차대전이 끝난 후 모두 이탈리아군이 약하다고 해서 참을 수가 없어요. 그래서 전쟁이 있을 만한 곳에 온 겁니다.

존 : 납득할 수 없다고 해도 사실이지 않나. 2차 대전에서 이탈리아는 제일 먼저 항복했다고.

에밀리오 : 오우, 당신은 미국인이군요. 저도 여러분과 같이 가게 해주세요. 이탈리아인, 강하다는 것 보여줄 의사, 충분히 있어요. 게다가 3명은 여성분이지 않습니까. 일본 여성, 아주 아름답다고 말씀드리겠습니다.

료코 : …말하지 않아도 돼.

준 : 나는 남자야!

존 : 뭔가, 이상한 녀석을 만나 버렸군.

켄이치 : 대장. 그의 일은 나중에 처리하고, 일단은 연락을.

(적 정찰병의 통신)

정찰병 : 뻐꾸기가 회색늑대에게. 미나가와대좌, 들립니까?

미나가와 : 여기는 회색늑대. 감도는 좋다. 상황을 설명하라.

정찰병 : 네. 해방전선의 습격을 받아 성강 수용소가 점령당했습니다. 아군은 투항했습니다만, 수비대는 거의 괴멸상태입니다.

미나가와 : 흠… 해방전선만으로 그 정도의 공격은 불가능…. 남일본에서 용병부대가 잠입. 녀석들과 손을 잡았다는 정보가 사실이었군.

정찰병 : 이제 어떻게 할까요?

미나가와 : 귀관은 원래 계획대로 움직이도록. 위험한 임무지만, 잘 부탁하네.

(인터미션)

료코 : 잇페이…씨.

잇페이 : 아가씨는 슈트라이펜의…,

료코 : 료코입니다.

잇페이 : 그 료코씨가 제게 무슨 볼일일까.

료코 : 「마녀의 사냥개」라면 알고 있을 거라고 생각해서요… 「귀신 대갑각」을….

잇페이 : 귀신? …아! 설마, 그건가? 북일본 의용부대의 부대마크! 아가씨, 그건 귀신이 아니라, 그, 소를 그린 거야….

료코 : …미나가와.

잇페이 : 어째서 아가씨가 그 이름을?

료코 : 료코… 미나가와 료코가 제 풀네임.

잇페이 : 뭐라고! 설마… 당신은 그 미나가와 히데오미의…!



수용소 근처에 도착하면 2기의 증원이 있다.

Report MISSION 08 모리오카(盛岡) 방위선

켄이치의 보고서

「카르마」와 합류하여 모리오카 수용소를 해방한 우리들이었지만, 불청객을 부르는 꼴이 되어 버렸다. 정보에 의하면, 니이가타(新潟)의 북일본 사령부는, 해방전선이 공세에 나섰다는 사실을 중요시하여, 미나가와 대좌가 이끄는 정예부대 「북일본 의용군」을 파견하기로 결정했다는 것이다. 미나가와 히데오미, 「일본전쟁」때 소비에트에 의해 창설된 「북일본 의용군」의 중심적 인물이다. 「일본전쟁」개전직후, 소비에트는 일본을 해방한다는 명목 하에 의용군을 조직. 그 다수는 시베리아에서, 소비에트로부터 공산주의교육을 받은 자였다. 당시, 그들이 보여준 귀신같은 기백의 전투는 남일본군의 간담을 서늘하게 하였다. 최전선에서 전투를 계속한 결과, 그 대다수가 전사했다고 하지만, 그들 의용군은 미나가와와 더불어 아직 존재하는 것이다. 현재에도, 그 압도적인 힘으로 반정부세력에의 탄압을 가하며, 북일본 내에서 가장 두려운 존재임에 틀림없다.

Briefing

북일본군의 일부가 성강으로 접근중이다. 상대는 칠흑의 여단, 검은 사신이라 불리는 북일본 의용군. 성강 수용소가 함락되지 않도록 방어전을 펼쳐라. 대단히 강력한 상대지만 절대 살아남아 적 신에 기체의 데이터를 수집하라. 이번 작전부터 잇페이가 「신이」로 합류한다.



귀신대갑각의 미나가와 히데오미



2일째 10:15의 원군

미션 가이드

승리조건	4일째 10시까지 방어, 적 부대 전멸
패배조건	수용소 점령, 바이체커기 격파

증원

2일째 10:15 등장	갑각포1 대갑각1
맵 좌측 끝에 접근	경갑각1 다각포1

적은 이미 두 방향에서 상당히 접근해 있다. 우르르 뭉쳐서 움직이다가는 적에게 길을 터 주는 꼴이 되고 마니, 부대를 둘로 나누어 소수부대가 좌측의 적들을 저지하는 동안 다수부대가 하단의 적들을 청소하고, 다시 좌측에서 합류하도록 한다. 좌측의 적은 이쪽에서 먼저 접근하기 전에는 공격해 오지 않으므로, 적극적으로 뛰어들기 보다는 한두 대씩 유인하여 각개격파 하는 쪽이 수월하다. 2일째의 10시 정각에 미나가와 소좌는 퇴각, 10:15분에 맵 좌측에 적의 증원이 도착함과 동시에 남은 적들이 모두 수용소로 달려든다. 미리미리 적의 병력을 줄여두지 않았다면 뜻하지 않은 대규모 전투를 치르게 될 것이다. 맵 좌측 끝까지 적을 마중나가면 맵 상단에 2기의 증원이 추가로 등장한다.



이제 남은 것은 마무리뿐이다

(인터미션 - 카르마 거점)

료코 : 드디어 찾아냈어. 해냈어, 찾았어. …아버지, 드디어….

잇페이 : 아가씨, 정말인가. 저게 너의….

료코 : 드디어, 후후훗, 찾았어…. 후후훗, 아버지. 하하핫.

바이체커 : 뭐야? 어떻게 된 거야, 료코? …영감님, 뭔가 알고 있지!

잇페이 : ….

료코 : 바이! 부탁이 있어. 저녀석은, 저녀석은, 내게, 「귀신 대갑각」은 내게!

바이체커 : 귀신? …아, 의용군의 대장기 말인가? 어쩌려는 거지? 녀석을….

료코 : 시끄러워! 그녀석은 내 사냥감이야! 「귀신 대갑각」은 내가 죽이겠어. 알겠지? 바이체커! 나를 방해하면, 당신도 죽일 거야!

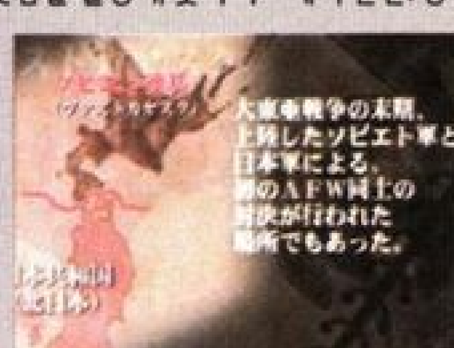
바이체커: …료코, 너.

제 3장 가는 손을 저지하는 것

Report MISSION 09 해방전선거점

켄이치의 보고서

바스트카야스크. 일찍이 홋카이도(北海島)라 불리던 그 장소도, 현재는 소비에트의 일부다. 대동아전쟁의 말기, 상륙한 소비에트군과 일본군에게 첫 AFW끼리의 대결이 벌어진 장소이기도 하다. 예전부터 대결을 각오하고 있던 일본군의 AFW부대는 지리적 잇점을 활용해 홋카이도에서 선전. 장기적인 격전을 펼쳤으나 압도적인 물량의 소비에트를 당해내지 못했다. 패전에 있어 일본은 혼슈, 시코쿠, 큐슈 이외의 지방을 잃었고, 그 와중에 소비에트가 홋카이도를 점령하게 된 것이다. 점령시의 혼란과, 현재 남아있는 자들의 상황은 아직 불명이라, 20년 이상이 경과한 지금도 도처의 문제를 남겨 둔상태이다.



이제는 바스트카야스크라는 이름이 되어버린 홋카이도

Briefing

북일본군이 해방전선의 거점으로 접근하고 있다. 적에게 아군 본거지의 위치가 알려졌다는 것은, 우리 군의 내부에 내통자가 있을 지도 모르는 일. 거점이 점령당하면 아군은 설 자리를 잃으므로, 일단 필사적으로 적의 부대를 저지하라. 성강 수용소에 수납되어 있던 기체의 정비가 끝나 에밀리오의 대갑각 「템페스터」도 합류할 것이다.

증원

맵 우하단의 마을 근처로 접근	경갑각1 다각포1
1일째 15:00	갑각포1 대갑각1
맵 좌상단의 마을 근처로 접근	갑각포1 다각포1 대갑각1
적 증원과 교전	경갑각2

미션 가이드

승리조건	적 부대 전멸
패배조건	기지 점령, 바이체커기 격파, 6일째 7시 초과


절대로 사수해야 할 기지


맵 좌상단의 1차증원

작전이 시작되면 바이체커기는 기지 위에 위치해 있다. 뛰어난 공격력의 백호를 방치해 두기는 아까우므로, 바이체커의 백호는 전선까지 내리고, 전투력이 떨어지는 대신 기동성이 좋은 켄이치의 구귀를 기지로 보내자. 혹여 아군이 다른 지역에서 전투를 벌이는 동안 기지에 적습이 있다면, 켄이치의 필살기 회피운동을 십분 활용하며 아군의 원군이 올 때까지 시간을 벌도록 한다. 존은 좌상단의 료코를 응원하러 가고, 기지에서 내려온 바이체커는 하단으로 향하자. 맵 우하단의 마을 근처로 접근하면 맵 좌상단 끝에 다각포 1기와 경갑각 1기가 증원된다. 1일 15시경에 첫 증원과 같은 위치에 대갑각1기, 갑각포 1기가 등장하므로, 적은 병력으로 지나치게 적진 깊이 들어가지 않도록 한다. 맵 좌상단의 마을에 가까이가면 맵 우하단에 3기의 적 증원이 도착하므로 주의. 3차 증원과 붙으면 4차 증원까지 도착, 암울한 전투가 계속된다. AFW의 HP관리에 결코 소홀해서는 안된다.

새로 합류한 에밀리오의 템페스터는 대갑각이면서도 상당한 위력의 포격이 가능하므로, 원거리에서의 전투만 아니라면 적극적으로 뛰어들어도 좋다(필살기 회피운동의 도움을 받으면 원거리에서도 순식간에 근거리까지 돌입한다).


또 다시 쏟아지는 지옥의 증원


기지 사수를 위한 총력전은 무위로 돌아가고…

겨우 본거지를 사수해내지만, 전투 종료 직후 기지는 무슨 일인지 폭발해버린다. 조사반에 의해 사고는 아닌 것으로 판명. 이것저것 생각할 겨를도 없이, 팀은 생존자를 구조하기 위해 현장으로 들어간다.

(인터미션 - 카르마 거점)

로드리게스 : 마틸다, 상황은 어떤가?

마틸다 : 네, 카르마 기지는 거의 괴멸. …참담합니다.

로드리게스 : 우리의 보급물자는 어떻게 됐지?

마틸다 : 유감이지만….

로드리게스 : 뭐냐!

위생병 : 끼어들어 죄송합니다만 대좌, 보고드립니다.

로드리게스 : 음.

위생병 : 생존자는 없습니다. 출입구가 봉쇄된 채 화재가 발생해서 태반이 질식사. 나머지는 화재에 의해 발생한 유독가스에 중독사했습니다. 안타깝습니다만, 우리로서는 손쓸 도리가 없습니다.

존 : 위생병! 누구 없나! 여기다!

위생병 : 네! 지금 갑니다!

정찰병 : 보고 드립니다. 카르마 기지의 피해상황입니다만 내부로부터 파괴의 흔적이 있습니다. 이렇게 완벽한 파괴를 위해서는 상당량의 화약이 필요합니다만, 상황을 검증해 보니 폭발된 장소는 기지중앙, 화약고, 정비장 등, 거의 확실히 2차 폭발을 일으키는 장소로….

켄이치 : 상대는 내통자이거나 프로 공작원이라는 말이군요. 오장, 물러가도 좋다.

정찰병 : 네!

아야나 : 그런, 내통자라니! …너무해.

준 : 그래! 우리들 카르마에 배신자가 있다는 거야? 말도 안돼!

Report MISSION 10 미야코(宮古)

켄이치의 보고서

거점을 습격했던 적부대를 격퇴하는 것만은 성공했지만, 적의 공작원에게 「카르마」의 거점을 파괴당해 버렸다. 집적되어있던 무기탄약, AFW와 인원이 태반을 잃고, 해방전선은 그 힘이 꺾여, 북일본에 대한 저항운동은 거의 불가능해졌다. 적이 전에 없이 본격적인 공격을 행하는 배경은, 북일본 국내에서 뭔가 일어나기 때문이라고 생각되었다. 그러나 당시의 우리에게는 부상자의 구출과 치료가 최우선이었으므로, 북의 정치적 동향을 조사할 여유가 있을 리 없었다. 거점의 피해는 상상이상으로 심해서, 물자의 손해와 사상자의 수를 헤아릴 수 없을 정도였다. 물질적인 손실도 손실이지만, 거점의 파괴로 인해 카르마의 멤버들이 입은 정신적인 피해는, 쉽게 해결할 수 있는 문제가

Briefing

해방전선의 거점을 잃은 지금, 3호기의 추적은 곤란하다. 일단 적 부대의 추격을 저지하고, 미야코로 향하도록 하라. 현재 거점과 함께 보급물자를 잃었으므로, 북일본의 화물선으로 위장된 배에 보급물자를 실어 미야코 항으로 보냈다. 신속히 항구를 확보하고 보급물자를 수령하라.


이번에는 항구의 점령이다

(출격 전 - 파일럿 텐트)

바이체커 : 아저씨, 이제 어쩔 거지? 우리는 보급을 위해….

존 : 무슨 소리야? 마사미, 우리와 같이 가기로 했잖아!

켄이치: 잊은 겁니까? 존, 우리의 목적은 3호기의 파괴입니다. 그러나 그들 카르마에게는 3호기를 파괴할 의미가 없습니다. 위험을 감수하고 우리와 동행할 필요는 없습니다.

존 : 그, 그런가?

잇페이 : 음. 그렇긴 하지만, 우리의 적은 북일본군이다. 3호기, 카이호우도 적이라는 건 마찬가지야. 게다가 미야코는 적의 세력권이다. 너희들만으로는 역부족이라 항구에 도착하기도 힘들 거야.

존 : 아저씨….

아야나 : 이번 습격으로, 우리는 많은 동료를 잃었습니다….

준 : 그래! 나는 그 녀석들을 절대로 용서 못해! 모두의 복수를 위해 나도 미야코로 가겠어!

켄이치 : 그렇게 정해진 것 같군요, 대장.

바이체커 : 그렇군. 아저씨, 우리와 함께 가자!

잇페이 : 당연하지.

준 : 오!

아야나 : 네.

미션 가이드

승리조건	항구 점령, 적 부대 전멸
패배조건	바이체커기 격파, 6일째 7시 초과

악천후시의 전투

전장에 눈이 내릴 경우, 하천이 얼어붙어 다리가 없어도 건널 수 있다는 장점이 있지만, 시계가 나빠져 중거리와 원거리에서의 명중률의 초기치와 상승치가 떨어진다. 근거리와 백병거리, 그리고 병사들의 공격에는 영향이 없지만, 사격전에서 불리한 위치에 서게 되는 것은 불을 보듯 한 일이다. 근거리 이내에서의 전투가 가능한 경갑각, 갑각포, 대갑각에게는 그다지 큰 피해가 없지만 원거리가 특기거리인 다각포는 전투가 어려워질 수밖에 없다. 여기에 어둠이 깔리면 더더욱 명중률이 떨어지게 된다. 물론 적아군 공히 받게 되는 페널티지만, 그렇지 않아도 한 전투 내에서 공격 빈도가 적은 다각포는 더더욱 위험하다. 반드시 이쪽이 조준하고 있을 동안 적의 공격을 방해할 수 있는 발연탄이나 섬광탄 등의 스킬을 보유한 병사를 소대 내에 편성해야 피해를 줄일 수 있다. 가능하면 정찰병도 함께 편성하도록 한다.



정찰병이 있으면 명중률 상승

증원

맵 하단의 마을 점령	갑각포1 대갑각1
2일째 00:30	경갑각1 다각포1
항구 근처의 마을 점령	갑각포1 대갑각1
하천 오른쪽의 마을 점령	경갑각1 다각포1
항구에 접근	경갑각1 다각포1



신이의 백병전 위력은 절대적이다



00:30의 증원



이런 곳에도 증원이 있다



여차하면 정권 찌르기

맵 상단의 켄이치, 바이체커, 존 부대와 하단의 준, 잇페이, 료코, 아야나, 에밀리오 부대로 나뉘어 있다. 항구는 상단에 가까우므로, 바이체커 부대는 서서히 압박해 들어가고, 수가 많은 료코들의 부대는 하단의 적을 재빨리 처리하고 위로 올라가 항구 근처에서 합류하도록 하자.

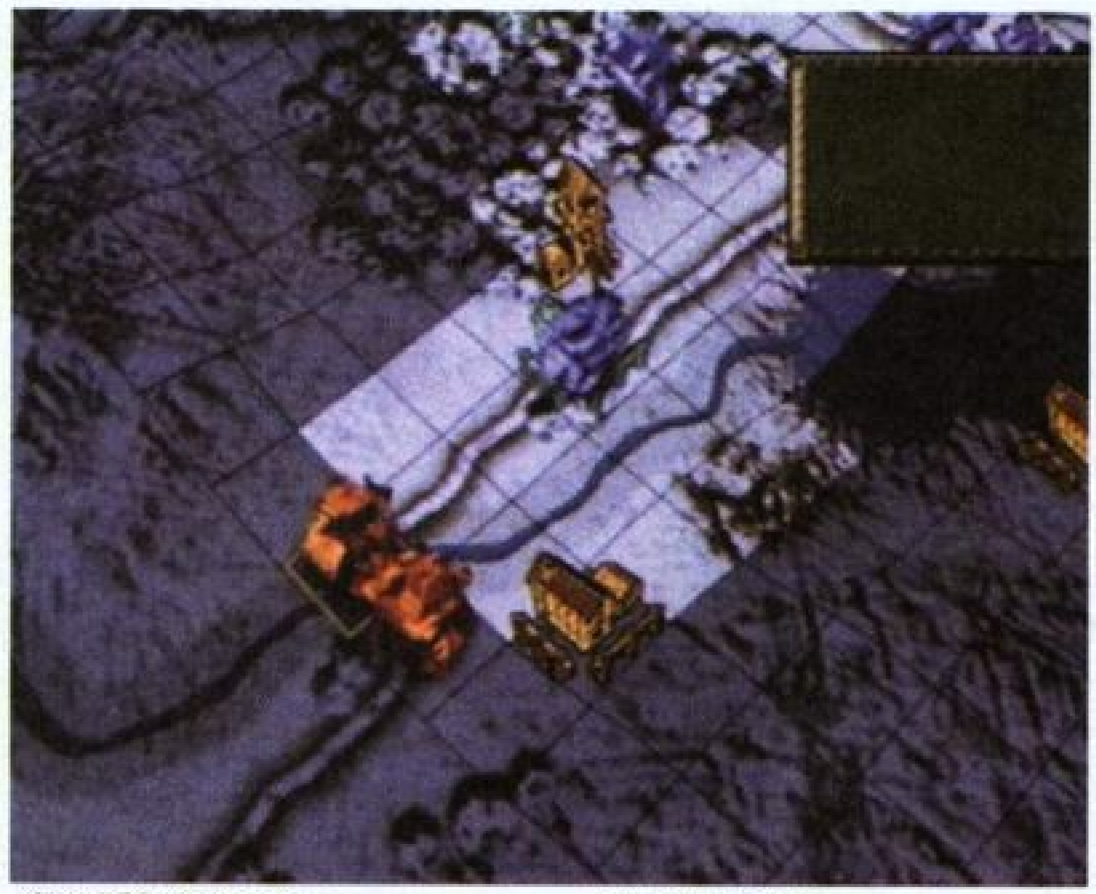
(전투중 켄이치와의 대화)

켄이치 : 대장. 카르마의 정보원에게 들은 이야기입니다만, 각지의 AFW 부대의 이동이 감지되었습니다.

바이체커 : 무슨 일이지?

켄이치 : 뭔가 거대한 작전이 시작되는 건지도 모르겠습니다.

시작 포인트에서 항구 쪽으로 접근하면, 갈림길 근처에서 적의 증원이 온다. 맵 좌하단의 마을을 점령해도 증원이 있고, 2일째의 00:30에도 맵 하단 가운데의 마을에 2기의 증원, 항구 앞의 마을이나 하천 오른쪽의 마을을 점령할 때에도 각각 2기의 증원이 등장하니, 마을 점령대는 본대에서 멀리 떨어지지 않도록 한다. 증원은 잦지만 항상 2기씩의 적이 추가되므로 크게 부담될 정도는 아니다. 다만 언제나 밀집대형을 유지하는 것만은 지키는 것이 좋다.



하단의 마을을 점령하면 증원

(료코와의 대화)

바이체커 : 귀신의 대갑각은 오지 않는군.

료코 : 뭐야? 본분을 잊었다고 비웃는 거야?

비웃을 리가 없으니 부정한다(いいえ)

바이체커 : 그렇게 생각하나? 나도 조금은 이해할 수 있다. 네 기분을….

료코 : 카이호우를 몇 번이고 뒤쫓는 것 말이군. 하지만 나는 당신과는 달라!

바이체커 : 그렇게 소리지르지 마. 찬스는 반드시 온다.

료코 : …당신, 꽤 변했네.

바이체커 : 그런가?

료코 : 그래.



게다가 또 증원



항구 근처에도 복병이 있다

(임무 종료)

아야나 : 드디어 도착했다.

잇페이 : 아아. 그런데, 배는 그림자도 안보이는걸. 무슨 일이 있었나?

준 : 마사미씨, 로드리게스 아저씨한테 물어보죠?

바이체커 : 그러지. 여기는 바이체커. 항구의 확보에 성공했다. 그러나 예정된 수송선은 발견할 수 없다. 어떻게 된 건가?

로드리게스 : 여기는 로드리게스다. …제군, 사태가 급하게 돌아간다. 물자의 수송은 중지되었다.

존 : 뭐라고? 그럼, 우리에게 오는 보급은 없다는 건가!

로드리게스 : 자세한 것은 후에 설명하겠다. 급히 철수하라.

어찌된 일인지, 남일본군으로부터 슈트라이펜으로의 지원이 전면 중단되었다고 한다. 대체 무슨 일인가. 정부로서는 용병대를 인정할 수 없다는 것인가. 슈트라이펜은 그렇게 일체의 보급도 받지 못한 채 미야코를 빠져나와야 했다.

제 4장 방황, 그리고 도주

Report MISSION 11 핫코우다산(八甲田山)



3국시대

켄이치의 보고서

긴박한 정세와 여론이 높아짐에 따라, 남북의 수뇌회담이 급히 개최되었다. 남일본측의 핵조사단 입국 요구를 북일본측은 일축. 오히려 해방전선으로의 무기 공급 의혹에 대한 해명을 남일본측에 요구했다. 마지막 날에도 양국의 주장은 무엇도 변한 것이 없이, 회담은 끝을 맺었다. 이 사건이 우리에게는 심각한 영향을 미치게 되었다. 우리 용병부대로의 보급을 중지하겠다고 통보. 모든 지원이 끊어진 것이다. 우리들은 물자, 탄약이 모자라 시급히 누군가의 손이라도 빌려야 할 판이었다.

Briefing

핫코우다산 속에 카르마가 보유한 「사」라는 비밀기지가 있다는 말에, 대세를 가다듬은 후 핫코우다산으로 향하는 슈트라이펜. 하얀 지옥이라 불리는 핫코우다산에서 심한 눈보라로 료코와 켄이치, 준, 에밀리오의 4인이 바이체커 부대와 떨어져 버렸다. 신속히 길을 가로막는 적들을 섬멸하고 바이체커의 본대로 합류하라.


문제의 적기지



첫 교전시의 1차증원

이번의 편성이 다음 미션까지 영향을 미치므로 신중하게 하자. 적설량도 많고 시계도 매우 좋지 않으므로 정찰병을 대동하는 것이 좋다. 또한 이번 미션에는 아군에 다감각이 없다는 것을 유념하고 전투에 임하자. 참고로 핫코우다산은 실제로 제 2차 세계대전 중 일본군 1개 소대가 동계훈련 중 전원 사망했던 것으로 유명한 곳이다(전원 사망인지 생존자가 있는지는 잘 기억이 안나지만…).

미션 가이드

승리조건	적기지 점령, 적부대 전멸
패배조건	료코기 격파, 4일째 12시 초과

증원

적과 첫 교전	경갑각1 다각포1

산중인지라 병사를 얻을 수 있는 촌락이나 도시가 없으므로, 신속히 적기지로 직행하자. 특별히 적극적인 공세에 나서야 할 이유는 없으므로, 기지로 가는 길목에서 마주치게 되는 적들만 처리하면서 진행하는 것이 바람직하다. 기동력이 우수한 준과 켄이치가 기지로 향하고, 에밀리오와 료코가 추격대의 발목을 잡아 주면 단시간 내에 클리어 가능하다. 처음으로 적과 처음 교전하면 맵 우상단에 적의 증원 2기가 등장한다.

료코는 적에게 사령관의 밀명을 받은 특수부대라고 속이고 핫코우다 방위부대와 교섭을 시도, 며칠 전부터 북일본 의용군이 핫코우다에 나타나지 않았다는 정보를 얻었다. 또 켄이치는 누군가의 명령이라며 이를 도청하고 있었는데, 이 두 사람은 무슨 일을 꾸미고 있는 것일까.


켄이치와 준은 뒤도 돌아보지 말고 적기지로 향한자

(인터미션 – 무선통신)

준 : 료코씨.
료코 : 응?
준 : 료코씨는 강하네. 어떻게 그렇게 강한 거지?
료코 : 글쎄. 어째서일까. 그다지 의식하지 않아서 모르겠어. 준은 어째서 내가 강하다고 생각하는 거지?
준 : 나보다 훨씬 AFW를 능숙하게 몰거든.
료코 : 그건 내가 너보다 몇배나 되는 사람들을 죽였다는 의미. 강함의 척도가 아니야.
준 : 하지만, 나는… 약해.
료코 : 너는 나따위보다 몇배나 강해질 자질이 있어.
준 : 자질? 내가? 나의 어디가?
료코 : 너는 북일본의 자유를 위해 싸우고 있지?
준 : 응? 으, 으응. 그건 그렇지만… 그럼 료코씨는 무엇을 위해 싸우는 거지?
료코 : …복수….
준 : 응? 지금 뭐라고 했어?

Report MISSION 12 승안악(乘鞍岳)

켄이치의 보고서

잇페이경의 말에 의하면 카르마는 「사」를 정비기지로서 보유하고 있다고 했다. 그러나 그것은 보통 노력이 아니었을 터. 핫코우다에는 구 일본군의 비밀군사시설이 분명히 존재했다. 대동아전쟁때 소비에트군의 본토 진공에 대비해 준비된 것이다. 「사」라 불리는 그것들은, 탄약과 자재들을 정비하기 위한 지하 물자저장고, AFW 격납고, 정비장 등이 갖춰져 잠재 · 은폐되어 있었다. 또, 그 대부분은 대동아전쟁말기에 진공한 소비에트군과의 격전에서 양군 공히 큰 손해를 낸 장소이기도 했다. 그 군사시설의 정확한 위치와 총 수는, 패전시의 혼란으로 현재도 판명되지 않았다. 그러나, 태반이 북일본, 소비에트의 양군에 의해 파괴, 또는 철수되었다고 한다. 그러한 상황하에서 카르마가 「사」를 언제든 기동 가능한 상태로 보유하고 있다는 것은, 당시의 우리들에게 하늘의 도움이었다.



비밀기지로 돌입


목표는 이곳

Briefing

료코 부대의 소식이 끊어진 지금, 적에게 둘러싸인 채 남쪽에는 북상중인 부대가 있다. 따라서 작전 시작과 동시에 좌측으로 공격해 들어가면서 위쪽에서 등장할 료코 부대와 합류하라.



사진의 화살표대로 진행하도록 한다(아래가 바이체커대, 위가 료코대)

미션 가이드

승리조건	적기지 점령, 적부대 전멸
패배조건	바이체커기 격파, 6일째 12시 초과

증원

1일째 15:00 등장	갑각포1 경갑각1 다각포1
적기지에 접근	경갑각1 다각포1



21:00 료코 부대 합류

이번 시나리오에서 병사를 얻을 수 있는 마을은 시작 포인트 근처와 맵 하단의 마을 둘 뿐이니, 지금 북쪽으로 병력을 보내도 무의미하다. 일단은 밀집대형을 유지하면서 남서쪽으로 향하자. 하천이 동결되어 굳이 다리를 거치지 않아도 건널 수 있으므로, 생각만큼 많은 이동력을 소모하지는 않을 것. 전 미션과는 달리, 이번 미션의 스타팅 멤버에는 대갑각이 없이 다각포만 2기. 눈보라가 심해 다소 불리한 상황이지만, 착실히 경갑각 + 갑각포의 근거리 공격과 다각포의 원거리 공격을 조합해 나가면 어렵지만은 않다. 맵 상단에 등장하는 적의 증원은 후에 합류할 료코대에게 맡기고, 바이체커대는 한눈 팔지 말고 적의 기지로 돌입해 들어간다.



이 정도 접근하면 원군이 등장한다

21:00이 되면 맵의 상단 정 중앙에 료코대 4인이 등장하고, 이들은 북쪽의 적을 처리한 후 역시 목표 기지로 향하면서 바이체커들을 원호하자.

작전 시작부터 불안하던 백호의 엔진도, 작전 종료와 동시에 그 최후를 맞이한다. 이래서는 전투는 커녕 기동마저 불가능한 상태. 결국 리틀 존에 업혀 일단은 「사」까지 업혀 가게 된다. 「사」에 있을 정비장에서의 수리를 기대하며, 그리고 그 「사」의 AFW 격납고에서 발견된 것은, 마틸다가 네벨룬 본사에서 개발한 오리지널 1호기. 어째서 그것이 이 북일본에 있는 것일까. 이유는 알 수 없지만, 본래의 1호기보다 월등한 성능의 새로운 백호는 바이체커를 주인으로 맞이한다.

Report MISSION 13 쿠로이시(黑石)

켄이치의 보고서

북일본사령부는 미나가와대좌의 정예부대 「북일본 의용군」이 저항운동조직의 토벌에 사실상 성공했다고 발표했다. 북일본군의 사령부는 수도 니이가타(新潟)에 존재한다. 소비에트군부대도 일부 주둔하고 있지는데, 이것이 북일본정부를 소비에트의 「괴뢰」라 하는 이유였다. 그 북일본 사령부가, 미나가와 대좌의 부대에 사령부로의 귀환을 명령했다. 그러나, 미나가와 대좌는 적 잔당의 토벌을 이행중이라는 이유로 연락을 끊었다. 상식적인 생각으로 불가능한 이 행동을 불길하게 여기는 것은 우리들뿐이었을까?



미나가와와 카이오우, 그들은 무엇을 꾸미고 있는가

Briefing

북일본군이 「사」로 접근중이다. 「사」가 발견 당한 것 같지는 않지만, 북쪽으로 진군 루트에 걸린 것이다. 이대로는 「사」의 존재가 간파 당해 버리므로, 신속히 핫코우다산을 떠나 쿠로이시로 향한다. 그다지 대부대의 존재는 확인되지 않으므로, 정보의 수집을 겸한 전투가 되도록 하라.

(작전실 - 경갑각 구귀 앞)

켄이치 : …! 누구? 나오십시오!

정찰병 : …접니다.

켄이치 : 당신입니까. 일전의 일은 아직 확증이 없습니다. 보고할 일은 없습니다.

정찰병 : 그게 아닙니다. 제가 얻은 적의 상황에 대해 보고 드리려고 생각했습니다.

켄이치 : …그럼 들어볼까요.

정찰병 : 네, 정보에는 쿠로이시에 북일본 의용군 부대도 확인되었다고 합니다. 그러니, 의용군과 싸울 때는 주의해 주십시오.

켄이치 : 알겠습니다. 그뿐입니까?

정찰병 : …네, 그들에게는 알리지 않아도 좋습니까?

켄이치 : 그들인 이미 충분한 전사입니다. 당신이 걱정할 필요는 없습니다.

정찰병 : 그런… 제가 걱정하는 것은 그들이 아니라….

켄이치 : 말해두겠습니다. 제 「또 하나의 임무」는 순조롭게 진행중입니다. 위에도 그렇게 보고해주십시오.

정찰병 : …네, 하지만…!

켄이치 : 흠. 당신은 유능한 부하지만, 임무에 사적인 감정을 지나치게 개입시킵니다.

(출발 전 - AFW 격납고)

바이체커 : 마틸다씨, 혹시 또 다른 네벨룬사가 존재하는 겁니까?

마틸다 : 켄이치씨에게도 같은 질문을 받았습니다만, 제대로 답해드릴 수 없군요.

바이체커 : 슈링겐이 관계되어 있는 것은 아닙니까?

마틸다 : 바이체커, 제가 지금 말할 수 있는 것은 한가지, 일본은 AFW의 시험장으로서 최적의 장소라는 것.

바이체커 : 산악지가 많다던가 내전이 끊이지 않는다던가, 그런 겁니까?

마틸다 : 그리고 정치적으로도…. 이건 제 생각입니다만, 슈링겐 사령이 거기에 관해 무언가를 꾸미고 있다는 것은 사실일 겁니다.

미션 가이드

승리조건	적부대 전멸
패배조건	바이체커기 격파, 5일째 12시 초과

증원

18:30 등장	갑각포1 대갑각1
맵 상단의 마을 점령	경갑각1 다각포1
맵상단의 진지에 접근	갑각포1 대갑각1
맵 좌하단의 마을 점령	경갑각1 다각포1

이번에는 북상중인 북일본 의용군과 마주치게 되었다. 일전에도 상대한 바 있으니, 북일본 의용군이 일반적인 북일본군보다 강력하다는 것쯤은



18:30경 맵 좌하단에



맵 상단의 도시 점령하면

이미 알고 있을 터. 특히 의용군정예(義勇軍精鋭)는 필살기를 사용하며, 특히 특수탄을 자주 사용하므로 신중히 상대하자.

(작전 종료 후 파일럿 멘트)

켄이치 : 적은 꽤 혼란스러워하고 있었습니다. 뭔가 거대한 작전이 있는 걸까요.

잇페이 : 일반적으로 이런 곳에 정예부대가 있을 리는 없지.

켄이치 : 적의 무선을 도청하고 있었습니다만, 「용」과 「동우리」라는 말이 많았던 것 같습니다.

준 : 나도 들었어. 대형 AFW가 「이마베츠(今別)」에서 이러쿵저러쿵.



맵 상단의 진지에 접근해도

존 : 잠깐, 준! 지금 뭐라고 했어? 대형 AFW라고?

준 : …응.

존 : 놈, 이런 곳까지 온 건가! 드디어 찾았다!

바이체커 : 존, 무슨 말이지?


맵 좌하단 마을 점령할 때마다 증원이 등장한다

존 : 별거 아냐. 신경 쓰지 마.

로드리게스 : 바이체커! 슈링겐 사령으로부터 연락이 왔다.

바이체커: 슈링겐?

존 : 뭐? 그 자식, 이럴 때 무슨 일이야!

제5장 과거와 미래와…

Report MISSION 14 이마베츠(今別)

켄이치의 보고서

북일본정부는 국내에서 일어나는 저항운동의 배후에 남일본정부가 관계되어 있다고 발표했다. 증거는 포로의 증언인 것으로 보이며, 일련의 행위가 남일본정부의 침략행위라고 격렬히 비난했다. 동시에 국가의 주권을 위협하는 존재에 대해서는 강고한 태도로 대하겠다고 밝히고, 방위력 강화의 목적으로 각방면에 병력을 증강. 또, 츠가루요새에 핵탄두를 배치하고 있다고 공표했다. 때에 따라서는 다시금 남북전쟁이 발발할지도 모르는 상태가 되어, 여러 외국들이 중재를 위해 접촉을 시도했으나 북일본정부가 이를 거부, 남북정세는 문자 그대로 일촉즉발의 상황



북일본 주둔 소비에트 사령관, 미스터 세르게이

(금령 도착)

바이체커 : 적의 수송부대인가. …!

Briefing

3호기는 사실 북일본의 기술로 개발된 것. 3호기의 존재를 북일본이 외교적으로 사용할 가능성을 부정할 수 없으므로, 3호기만은 절대 북일본군에 넘겨줄 수 없다. 긴급히 이마베츠로 향해 3호기를 파괴하라.

뭐야, 저 거대한 포는?

존 : 저… 저것은! 드디어 찾았다. 도라 구스타프!

바이체커: 뭐야, 존. 무슨 소리를 하는 거야? 도라 구스타프?

켄이치: 요코스카(横須賀)에서 이송 중에 강탈당한 초대형 AFW입니다.

준 : 뭐? AFW라고? 꼭 빌딩 같아!

쿄코 : …처음 부른 사람이 가장 잘 알고 있겠지…. 존, 설명해 주겠어?

존 : 음, 도라 구스타프…. 2차세계대전 종결시, 미국이 독일에서 압수한 초거대 AFW의 시작형을 GMI사가 개량하여 완성된 괴물이야. 남일본이 북과의 국경선에 배치할 예정이었지만 의문의 무장집단에게 강탈되어 버렸지.

아야나 : 그런데, 그게 어째서 여기에 있는 거죠?

존 : 강탈범이 정체불명의 무리라고 했는데, 그 범인이 북일본 패거리였다는 거지. …지금까지는 말 안했지만, 나는 도라 구스타프를 탐색, 파괴의 임무를 맡고 있었어. 이 싸움에 끼어든 것도 그게 목적이었지.

바이체커 : 그래서 대형의 다갑각에 연연했던 거군.

켄이치 : 하지만 어째서죠? 이렇게 말씀드리면 실례겠지만, 컴퍼니에는 잠입공작에 적합한 인재가 있을 텐데요.

존 : 글쎄. 베트남전쟁 이후로 사람이 없는 것도 사실이지만, 뭐, 해병대의 도망자였던 나라면, 죽어도 문제는 없다는 거였지. 나는 저녀석을 처리해야 해. 모두는 3호기를 쫓아라.

잇페이 : 이런, 냉정한 남자군. 이런 때는 도와달라고 해도 되는 거야.

준 : 맞아. 빨리 해치우자고!

존 : …헤헤헤. 뭐, 그럼 그럴까. 내가 언제부터 그렇게 인기좋았던 거지?

바이체커 : 여기에 도라가 있다는 것은 카이호우와 3호기가 있을 가능성이 높아. 우리의 목적은 같다.

존 : …마사미, 미안하다… 은혜는 갚으마.


이것이 육상전함이라 불리는 도라 구스타프

미션 가이드

승리조건	적 부대 전멸
패배조건	바이체커기 격파, 4일째 4시 초과

증원

도라 구스타프와 교전	경갑각1 갑각포1 다각포1 대갑각1
첫 번째 증원과 교전	갑각포1
17:00 등장	갑각포1 대갑각1
카이호우 퇴각	경갑각1 갑각포1 다각포1 대갑각1
세 번째 증원과 교전	다각포1


과연 어마하다


카이호우 등장


병사가 있는 마을은 놓치지 말자

적기는 구형기가 대부분이므로 그다지 어려운 전투는 없을 것이다. 다만 특수탄을 잔뜩 들고 나와서 되는대로 퍼부으므로 그것만 주의하자. 도라구스타프는 거대한 만큼 강력한 적이지만, 한 번만 교전하면 바로 퇴각해버리므로 에밀리오나 잇페이를 접근시켜 한 번의 백병전으로 끝내자. 도라는 다갑각이지만 백병 공격이 가능하므로 주의(상당히 위력적이다). 도라가 퇴각함과 동시에 카이호우의 3호기를 포함한 4기의 적 증원이 도착하므로, 도라 주위의 적을 일단 청소한 후에 도라를 공격하도록 한다.



제2증원



카이호우 퇴각시 증원

(카이호우 등장)

카이호우 : 또 너희들인가…. 이렇게 자주 만나다니, 뭔가 숙명을 느끼는군.

바이체커 : 카이호우! 드디어 찾았다!

카이호우 : 조용히해! 여기까지 쫓아온 것은 칭찬하겠지만, 상대해 줄 시간은 없다. 「용」은 목적지로 서둘러라! 다른 자들은 나와 함께 놈들을 저지한다!

의용군 : 라져!

카이호우를 포함한 첫 번째의 증원에 어느 정도 접근, 제1증원과 교전하면 같은 자리에 두 번째의 증원이 도착하며, 이후 17:00에 대갑각 1기와 갑각포 1기가 추가로 증원된다. 아군 부대의 위치를 잘 선택하지 않으면 자칫 포위되기 쉽다. 또한 제3증원과 교전시 맵의 좌측 끝에 다각포 1기가 도착한다. 게다가 카이호우는 여전히 회피운동, 무기 노리기 등의 강력한 필살기를 사용하므로, 일전의 대결과 같이 일거에 필살기를 몰아쳐 격퇴시키자. 이번에도 3호기의 HP가 80 이하로 떨어지면 퇴각한다.

(카이호우와 바이체커 교전)

카이호우 : 기체를 개량했나? 하지만, 성능만으로 승패가 결정되지는 않아!

바이체커 : 뭐라고? 성능만이 아니라는 것을 보여주지, 간다!

(카이호우 퇴각)

카이호우 : 크윽, 이만하면 됐다. 조시인가….

의용군 : 카이호우 소좌! 무사하십니까!

카이호우 : 토리바(鳥羽) 오장인가?

토리바 : 여기는 저희가 맡겠습니다. 서둘러 「둥우리」로.

카이호우 : 미안하다… 죽지 마라!

카이호우 퇴각 후 증원으로 등장한 토리바 오장은 갑각포에 탑승하며, 즉응사격



도망칠 때도 표정만은 그럴듯하다


이젠 귀찮다

등의 필살기를 사용하는 등 카이호우에 버금가는 기량을 자랑하지만, 기체 성능의 차이는 극복하지 못한다. 카이호우를 상대하고 남은 필살기를 동원하면서 여유로이 나머지 증원들을 격퇴하고 작전을 완수하자.

(작전 종료 후)

아야나 : 아까의 그것이 도라 구스타프인가요?

준 : 크다, 너무 커, 그렇게 큰 AFW, 처음 봤어.

존 : AFW라는 것은 정확한 표현이 아니야. 육상전함이다.

아야나 : 육상… 전함….

잇페이 : 전부… 뜻밖의 것들이야.

존 : 제길! 북일본 놈들, 데코레이션이 악취미군. 추가장비와 부포 따위, 도라에는 필요 없어!

켄이치 : 요코스카에서 강탈당했을 때보다 강화되어 있다는 겁니까?

존 : 그래, 뭔가가 덕지덕지 붙어 있어.

잇페이 : 그 도라가 북으로 향했다. 북일본군의 집결과 관계 있는 게 아닐까?

바이체커 : 그렇다면, 카이호우와 함께 있겠군.

료코 : 카이호우가 있다는 것은 북일본 의용군도 있다는 거겠지. 그리고 「귀신 대갑각」도.

(인터미션 - 파일럿 텐트)

존 : 내 리틀 존의 정비는 아직인가? 빨리 도라를 쫓아 북쪽으로 가고싶단 말야!

준 : 북쪽이라고 해도 넓어. 대체 어디로 간 걸까?

잇페이 : 아마도… 츠가루(津輕)요새일 거다.

바이체커 : 츠가루요새?

잇페이 : 츠가루반도의 북단 용비(龍飛)곶에 있는 난공불락의 요새지.

켄이치 : 잠시만요. …뭔가 이상합니다. 아무래도 그 츠가루요새에서 무언가 진행중인 것 같습니다.

료코 : …대체 뭘까?

켄이치 : 모르겠습니다. 적의 무선을 도청중입니다만, 정보의 보안이 철저해서 자세한 것은 알 수 없습니다. 대장, 그리고 또 하나 나쁜 소식이 있습니다.

바이체커 : 뭐지?

켄이치 : 북일본군이 핵탄두를 실전 배치하고 있는 것 같습니다.

존 : …핵탄두라고? 그런 위험한 것을 대체 어디에?

켄이치 : …츠가루요새입니다.

존 : 츠가루요새라고?

바이체커 : 거기서 무슨 일이 일어나는 것일까….

PlayStation 2

Report　MISSION 15　츠가루(津輕)요새

켄이치의 보고서

츠가루요새, 그곳은 구일본군이 소비에트군의 상륙에 대비해 구축한 것이다. 현재는 북일본군이 주둔하고 있으며, 남북수뇌회담이 열린 장소이기도 하다. 대동아전쟁때 소비에트군은 아오모리(青森)에 상륙했지만, 시모키타(下北)반도 방면에서 상륙했기 때문에 요새는 그 위력을 발휘하지 못했다. 그리고 패전에 의해 전후의 분할통치시대에 요새는 소비에트군의 관리하에 들어가, 군사시설로서 개조되었다. 요새의 내부구조는 변하지 않은 채, 지하에 종횡으로 뻗은 통로와 포대, 대 AFW 장해물 등을 설치하여, 이제는 난공불락의 요새로서 위용의 떨치고 있다. 게다가, 카이호우에 이어 도라까지 그 요새로 보내졌을 가능성이 높다. 츠가루요새, 이곳에서 터질 중대한 사건을 이 시점에서 예측할 수 있었던 사람은 거의



그들은 츠가루요새로 향했다

(출격 전 - 파일럿 텐트)

료코 : …바이. 「귀신 대갑각」은 내게 맡겨줘, 부탁이야.

바이체커 : 너, 아직도 그 얘긴가. 「귀신 대갑각」과 너는 대체 무슨 관계지?

잇페이 : 그런 거지.

바이체커 : 아저씨, 무슨 말이지?

잇페이 : 「귀신 대갑각」에는 북일본 의용군 대장이 타고 있다. 이번 쿠데타의 주모자로 생각되는 남자지.

바이체커 : 그래서 그것과 료코가 무슨 관계인데?

잇페이 : 놈의 이름은 미나가와 히데오미.

바이체커 : …미나가와?

잇페이 : 아가씨의 친아버지다.

Briefing

츠가루요새에서 북일본 의용군이 소비에트를군을 상대로 일제히 봉기했다. 제군은 츠가루요새로 진격, 혼란을 틈타 3호기를 발견즉시 격파하라. 소비에트, 북일본 양군의 저항이 있을 테지만 실력으로 돌파하라.

미션 가이드

승리조건	적부대 전멸
패배조건	바이체커기 격파, 3일째 9시 초과

증원

3호기 격파	갑각포1 다각포1 대갑각1

작전이 시작되면 어마어마한 군세로 대치하고 있는 황색의 위용군과 적색의 소비에트군을 볼 수 있다. 전체를 적으로 돌린다면 그야말로 최악의 전투가 되겠지만, 다행스럽게도 삼파전. 일단 소비에트군과 의용군의 전투는 방치하자. 양군의 병력이 최대한 줄어들기를 바라며 어부지리를 노리는 것이다. 소비에트군은 의용군에 비해 열세이므로, 가급적 소비에트군에게는 접근하지 말고 반대쪽의 의용군부터 공격해 들어간다.

(켄이치와 바이체커의 대화)

켄이치 : 대장, 이걸로 모든 사건의 전모가 밝혀졌습니다.

바이체커 : 전모?

켄이치 : 3호기의 강탈은 도라의 강탈을 위한 양동작전이었던 겁니다. 그러나 카이호우는 그것을 가지고 귀환하는 것까지 성공시켰죠. 분명, 3호기에도 전략적 가치는 있습니다. 신형기인 만큼 성능이 타 기종에 비해 월등하니까요. 뿐만 아니라, 그들에게는 3호기가 남일본에서 빼앗은 AFW라는 사실 자체가 중요했던 겁니다. 그래서, 도라와 3호기가 츠가루요새에 집결하자마자 쿠데타를 일으킨 거겠죠.

바이체커 : 그런 것이었나….

켄이치 : 그들이 용이라고 부르는 것은, 현재 AFW 최강의 화력을 지닌 도라… 이것을 사용해 쿠데타를 성공시킬 셈입니다.



붉은 색의 소비에트군 AFW



소비에트의 세르게이씨, 축구선수가 아니다

츠가루요새에서 다시 만난 카이호우. 드디어 결전의 기회가 왔다. 이번만큼은 최후의 보루에서의 전투라 더 이상 퇴각하지 않으므로, 료코와 바이체커의 즉응사격 연타로 카이호우를 보내 버리자.

(카이호우 격파)

바이체커 : 해냈다… 드디어 해냈다! 카이호우를… 3호기를 파괴했다!

카이호우 : 내가 기체를 잃게 될 줄이야….

의용군 : 소좌! 이쪽입니다! 서둘러 주십시오!

카이호우 : 으음….

(기지로 돌아간 카이호우)

카이호우 : 대좌, 죄송합니다. 녀석들에게 당했습니다.

미나가와 : 슬슬 개막인가…. 나는 잘못하고 있는 건지도 모른다. 하지만, 돼지로 살아가는 100년보다 이리로서 살아가는 하루를 택한 거다. 카이호우, 뒤는 계획대로 부탁한다.

카이호우 : 네! 알겠습니다.

미나가와 : 흠…. 돌아보면, 소비에트의 앞잡이로서 괴로운 나날이었다. 하지만, 너 같은 부하가 있어서 행복했다.

카이호우: 대좌… 제가 다시 태어나게 되면, 그 때는 대좌의 아들로 태어나고 싶다, 그렇게 생각하고 있습니다.

미나가와 : 그런가…. 이런 생애였지만, 좋은 아들을 두게 되었군. 잘 있거라, 아들아.

카이호우 : 무운을… 아버지….

(아군진영)

로드리게스 : 3호기의 파괴를 확인! 더 이상 전투를 계속할 필요는 없다! 신속히 귀환하라!

바이체커 : 응? …대좌, 잠깐 기다리십시오! 적의 증원이…!

(기지 근처에 적 증원)

미나가와 : 우리의 의지는 카이호우에게 맡겼다. 뒤는 우리가 맡는다!

이체커 : 뭐라고?

료코 : 저건! 「귀신 대갑각」!

바이체커 : …대좌, 우리는 아직 여기를 뜰 생각이 없습니다.

로드리게스스 : …그런가, 바이체커. 그렇다면 아무 말도 않겠다. 다만, 반드시 살아 돌아와라!



귀신대갑각의 등장



그러나 저 문장은 귀신으로도, 소로도 보이지 않는다

카이호우를 격파하면 드디어 미나가와 히데오미가 등장한다. 귀신대갑각의 칭호에 걸맞게 고속이동, 열권 찌

르기 등의 위력 넘치는 필살기를 사용하면서 아군에게 백병전을 걸어온다. 대갑각이 상대라고 존이나 아야나의 다각포로 공격해 들어간다면 큰 오판. 순식간에 고속이동으로 육박해 들어와 백병공격을 가해오므로, 일단 잇페이와 에밀리오의 백병전 필살기로 HP를 떨어뜨린 뒤 료코나 바이체커로 마무리하도록 하자.

미나가와와 의용군 부대를 격파했다면 남은 것은 소비에트군의 잔당 처리. 소비에트의 지휘관 세르게이는 신형 AFW를 조종하고, 게다가 긴급장진, 무기 겨누기 등의 필살기도 구사하지만 카이호우와 히데오미를 격파한 일행 앞에는 무력할 뿐이다.



노장의 혼

세르게이는 AFW의 HP가 딸리면 퇴각하므로 나머지의 약골 잔당들만 청소하면 작전을 성공적으로 마칠 수 있다.

(전투 종료 후 - 츠가루요새 외부)

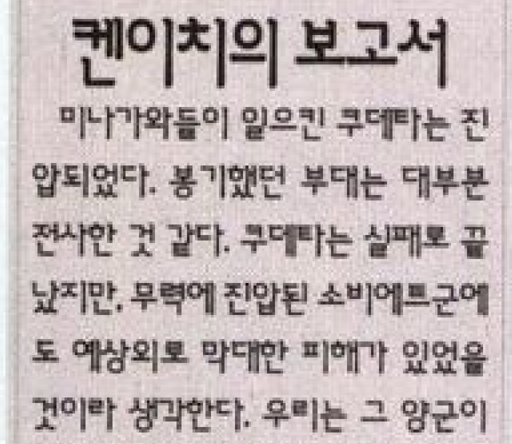
바이체커 : 료코….
료코 : ….
바이체커 : …료코!
료코 : …바이, 왜?
바이체커 : 어떻게 된 거야? 괜찮아?
료코 : …바이, 드디어 3호기를 파괴했네, 축하해.
바이체커 : 그게 문제가 아냐! 너, 너는!
료코 : 바이, 이야기… 좀 들어주겠어?
바이체커 : …그래.
료코 : 나와 어머니는 대동아전쟁 때 아버지에게 버려졌어. 이유는 몰라. 엄마는 그저 아버지를 원망했지. 엄마는 매일 나한테 말했어. "아버지가 나빠", "아버지가 미워"라고. 지금도 기억나, 엄마의 마지막 말…. "료코, 아버지를 죽여줘!" 무서운 말이지. … 하지만, 그래도 말야. 나한테는 그 말밖에 없었어. 그 말을 지키는 것이, 내가 살아가는 이유야.
바이체커 : ….
료코 : 어쨌든, 내 아버지 미나가와 히데오미는 죽었어. 저, 바이.
바이체커 : 뭐냐.
료코 : 나, 살아도 괜찮아? 가르쳐줘, 나는 아직 살아도 되는 거야?
바이체커 : 료코….
료코 : …바이, 잠깐만 저쪽을 봐줘.
바이체커 : …그래.
료코 : …돌아보지 마. 나… 울고 있어.

최종장 홋카이도라 불린 고향

Report | MISSION 16 | 마츠마에(松前)

켄이치의 보고서

미나가와들이 일으킨 쿠데타는 진압되었다. 봉기했던 부대는 대부분 전사한 것 같다. 쿠데타는 실패로 끝났지만, 무력에 진압된 소비에트군에도 예상외로 막대한 피해가 있었을 것이라 생각한다. 우리는 그 양군이 격전을 치르는 장소에 돌입하여, 카이호우 유우의 3호기를 격파하는 데 성공했다. 그러나… 카이호우는 아직 살아있다. 이 때의 우리들은 그 사실에 신경 쓸 겨를이 없었다. 그리고 그 후, 카이호우는 믿을 수 없는 행동을 취한다. 이제와 말하는 것이지만, 이 때 좀 더 상황을 정확하게 파악하고 있었다면, 미나가와 히데오미의 죽음으로 쿠데타의 실패가 결정된 시점에서 카이호우의 행동을 예측할 수 있었을 지도 모르는 일이다.



미나가와는 산화했지만, 아직 카이호우가 남았다

Briefing

츠가루요새에 배치되어 있던 핵탄두가 카이호우에게 탈취 당했다. 그들은 신항공법에 의해 공중에서의 탄도 투하가 불가능해지자, 장거리 탄도 발사가 가능한 도라로 핵을 발사할 속셈이다. 그들이 도주한 군용터널을 따라 신속히 도라와 잔당의 뒤를 쫓아라.

(출격 전 - 무선통신)

켄이치 : 존, 도라가 핵을 발사할 수 있다는 것을 알고 있었겠죠? 어째서 미국은 그런 것을 만든 걸까요?
존 : 쳇, 뭐든 꿰고 있는 건가? 그래, 맞아. 도라는 북일본 저지를 위해 남군의 군사경계선에 배치되게 되었지.
켄이치 : 저도 그렇게 들었습니다.
존 : 하지만 그건 명분이다. 도라는 일본에서 핵사출실험을 하려는 목적이었어. 핵은 무엇도 낳지 않아. 다만 파괴할 뿐이다. 나는 이제 그런 전쟁에는 염증이 난다. 그래서 요코스카에서 도라가 도둑맞았다고 들었을 때도, 솔직히 만세를 불렀어.
켄이치 : 그리고, 당신은 북일본에 잠입할 기회를 얻기 위해 3호기 탈환작전에 지원했군요.
존 : 그래, 도라를 파괴하기 위해서.
켄이치 : GMI사는, 아니 미국은 그 사실을 어떻게든 은폐할 필요가 있을 테니죠. 존, 도라의 파괴에 성공해도 살아서 조국으로 돌아갈 수는 없을 겁니다.
존 : 강대국의 그런 점이 마음에 안 들어. 그래서라도 도라는 반드시 파괴해 보이겠어! 켄이치, 협력해 주겠나?
켄이치 : 훗, 물론입니다. 친구의 부탁을 거절할 수는 없죠.

미션 가이드

승리조건	도라의 파괴
패배조건	바이체커기 격파, 4일째 7시 초과

승리 조건은 단지 도라의 파괴지만, 도라의 파괴에는 상당한 시간이 걸리는 만큼, 먼저 의용군의 잔당을 소탕한 이후에 도라와의 전투를 시작하는 것이 낫다. 적의 주력은 대갑각이므로 중·원거리에서의 사격전이 유리. 눈이 내려 시계가 좋지 않으니 정찰병을 대동하면 좋은 효과를 얻을 수 있다. 적은 성형작약탄 등의 특수탄을 아낌없이 사용하므로, 자칫 큰 피해를 입기 쉽다. 여차하면 근거리로 돌입하여 백병전을 유도하자. 섬광탄 등으로 적의 사격을 철저히 방해하는 것도 좋다. 이제 와서 경험치에 연연할 하등의 이유도 없거니와 병사를 얻으러 무모하게 마을로 돌입할 필요도 없다. 이렇게 의용군의 잔당을 상

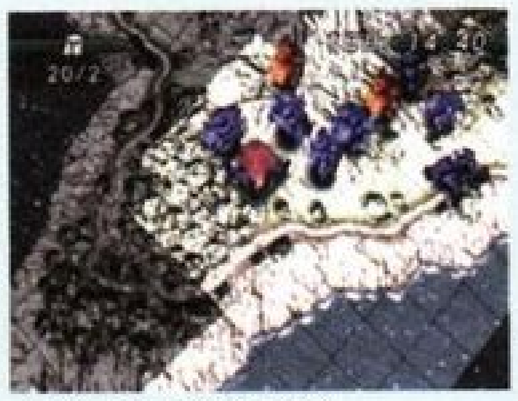

카이호우의 도라를 파괴하라

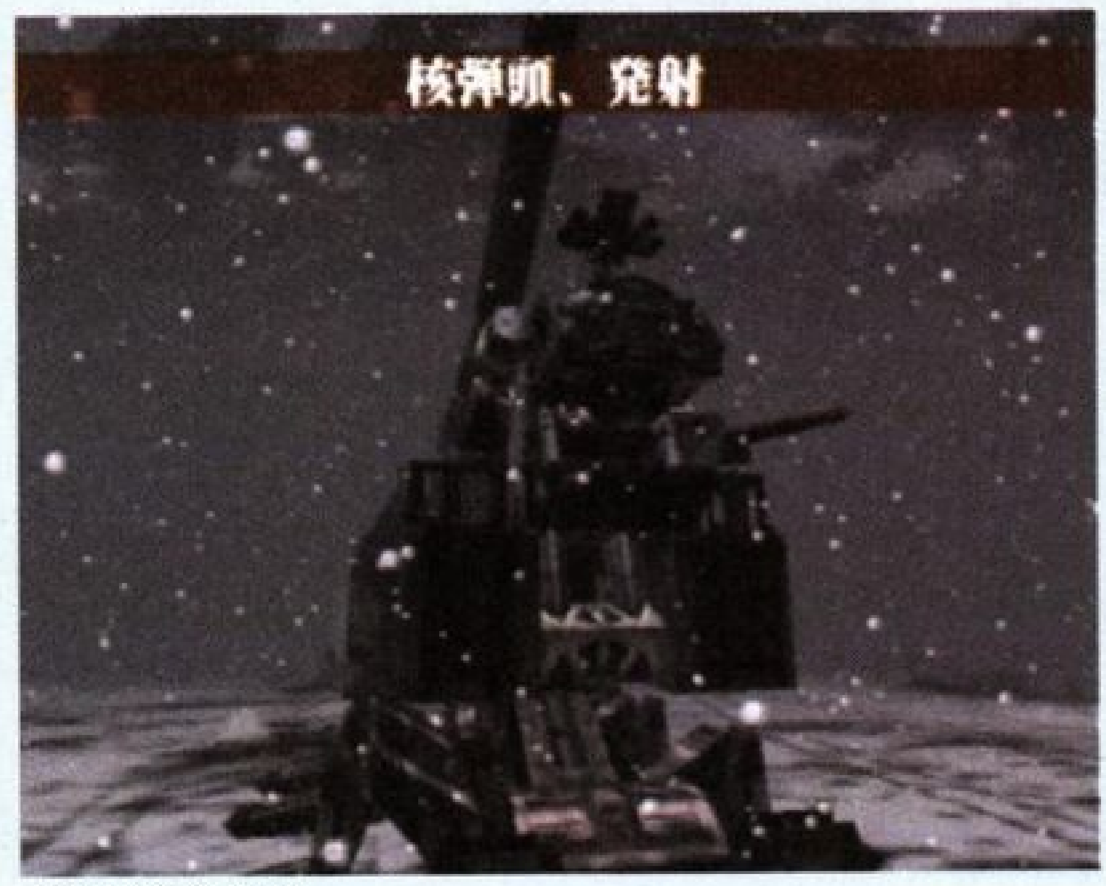

병력은 비슷하다

대하고 잇는 동안 도라는 제자리에서 초원거리까지 포격을 가해 오는데, 회피는 불가능하지만 생각만큼 위력이 높지 않으므로 무시해도 좋다. 천천히 가급적 피해를 줄이면서 적의 잔당을 소탕한 다음, 도라로 향하자. 도라에 접근하기 전까지 지상부대의 희생은 최소화하도록.


도라의 초원거리 포격, 난처하다

피해를 입히므로 HP가 300 이하로 떨어진 AFW는 도라에게 전투를 걸지 않는 것이 좋다. 도라 주포는 8회나 사용할 수 있지만, 한 전투에 한 번밖에 발사하지 않으므로 8명의 힘을 모으면 그다지 어렵지 않게 승리할 수 있을 것이다. 도라의 포격이 예상 외로 약한 덕.


데미지는 보는 바와 같다. 살려줘



마지막 필살기, 핵탄두 발사.

도라는 수반 병사가 없으므로, 근거리로 접근해 아군의 병사들을 전면에 내세우면 짭짤한 데미지를 입힐 수 있다. 대신 방어력은 대단히 높지만 (처음에는 적응이 안 되는 데미지밖에 입힐 수 없다), 도라의 HP가 500 이하로 떨어져 장갑이 벗겨지면 그 이후에는 납득할 만한 데미지를 입힐 수 있다. 그리고 도라는 다각포인 주제에 백병전이 가능한 데다가 그 데미지가 엄청나므로 섣불리 백병거리로 들어가지 말고 근거리에서 싸우는 것이 유리하다. 백병전이 가능하다는 사실이나 그 빠른 장전속도, 그리고 근거리에서도 높은 명중률을 볼 때 도라는 분명히 여느 AFW와는 차원이 다르다. 필살기 도라 주포는 아군 AFW와 지상부대 모두에 어마어마한

(바이체커와 카이호우 대결)

바이체커 : 카이호우! 자신의 조국을 또 다시 방사능으로 오염시킬 셈이냐!

카이호우 : …넌가…! 분명히 예전에도 들었지만… 지금 다시 묻겠다! 너는 일본인인가?

그렇다(はい)를 선택

바이체커 : 나는… 나는… 나는 일본인이다! 이 대지에서 태어나고 자랐다! 많은 동료를 여기에서 만났다! 내가 살 곳이 여기에 있다! 그리고 이제부터도 이 나라의 사람으로서 동료들과 살아갈 것이다! 나의 이름은 마사미! 마사미 폰 바이체커, 일본인이다!


세상에는 먹을 수 있는 버섯과 먹을 수 없는 버섯이 있다



그의 저 눈빛과

카이호우 : 으하하하! 외도의 피가 끓던 네가 일본인이라고? 웃기지 마라! 하지만, 좋다. 여기까지 나를 따라왔으니, 어느 정도 너를 일본인이라 인정해 주지. 고맙게 생각해라! 죽기 전에 일본인이 될 수 있으니까!



그리고 이 네 글자에 정신이 아득해진 것은 나뿐일까

도라를 격파하면 근성으로 일어선 카이호우가 마지막 혼신의 힘을 짜내어 장전되어 있던 핵탄두를 발사한다. 핵의 폭발과 동시에 모든 주파수에서는 의문의 방송이 흘러나온다.

(전투 종료)

바이체커 : 지금의 방송은 뭐지?

잇페이 : 국내외, 모든 주파수를 사용해 흘리고 있군. 미나가와의 의지표시라기보다 궐기결의서로군.



도라의 주포, 울부짖는 소

연 설

소비에트 연방, 또 남일본정부, 그리고 양식이 있는 모든 사람들에게 고한다. 나는 북일본 의용군의 미나가와 히데오미이다. 상기해주기 바란다. 우리 조국은 대동아전쟁 패전시에 분할되었다. 그리고 일본전쟁이 발발했다. 그러나, 여기서도 동서대립의 사상 때문에 통일은 이루어지지 않았다. 그 후는 알고 있는 대로 자본주의국의 지배국과 공산주의국의 위성국으로서 존재, 서로의 피를 흘리고 있다. 일본 국민은 내정과 거리가 멀고, 더군다나 정권을 괴뢰화하여 제외국의 장단에 놀아날 이유가 없는 것이다. 따라서, 여기서 우리는 진정한 조국과 존엄을 되찾기 위하여 궐기한다. 우리와 뜻을 같이 하는 자들이 이를 이해하고 영단을 내려 이 행동에 찬동해줄 것을 바라 마지않는다. 조국 만세!

아야나 : 그래도 다행이에요. 핵탄두의 조준이 빗나가서.

켄이치 : …빗나간 것일까요? 어쩌면, 카이호우는 도시를 노릴 계획이 없었는지도 모릅니다.

에밀리오 : 어째서죠, 키나사토씨?

켄이치 : 저도 처음에는 무언가의 목표를 파괴하는 것이 목적이라고 생각했습니다만… 방금 전의 방송, 그것을 국내외로 발신하는 것이 본래의 목적이 아니었을까요? 핵은 세계의 눈을 이 방송으로 향하게 하려는 화려한 연출….

바이체커 : 그렇다면, 군사목표나 도시의 파괴가 목적이 아니라, 핵을 발사한다는 사실 자체가 필요했다는 것인가?

켄이치 : 네, 그래서 카이호우는 사상자가 전혀 없을 무인의 들판을 조준한 것이겠죠.

아야나 : 카이호우 유우… 그리고, 미나가와 히데오미…. 어째서 그런 방법밖에 없었던 걸까….

잇페이 : 미나가와 녀석, 바보 같은 짓을…. 힘에는 힘으로 대항해서는 안된다는 것을, 녀석이 가장 잘 알고 있었던 거야. 그런 우주 바보 같으니!

존 : 어째서 방송이냐! 시시해. 그런 말을 하려고 도라를 훔친 건가? 핵을 사용한 건가? 그런 말은 테러리스트라도 할 수 있을 거야!

아야나 : 너무해요. 그들은 단지 일본의 진정한 독립을 원했을 뿐이에요. 우리 카르마와 같다구요!

존 : …그렇네. 방법이 조금 달랐을 뿐이야.

켄이치 : 흠. 그의 진의는 대체 어느 정도 사람들에게 전해졌을까요?

료코 : ….

바이체커: …료코?

료코 : 그게 아버지가 한 일인 거야? 나와 엄마를 버리면서까지?

존 : 아버지? 그 사람, 료코씨의 아버지였어요?

아야나 : 너무해. 아버지가 적이라니….

존 : 이런 이런, 곤란하군.

에밀리오 : 오! 믿을 수 없습니다! 그런 남자가 아름다운 료코씨의 아버지일 리가 없어요.

켄이치 : ….

잇페이 : 미나가와 히데오미. 이렇게까지 일본을 사랑한 남자는 없을 거다.

존 : 사랑하기 때문에 핵을 사용한다고? 흥! 농담하지 마.

료코 : 나는 모르겠어. 아버지가 옳았는지 잘못되었는지를. 다만 한 가지 알 수 있는 것은, 아버지는 나와 엄마보다 일본이 더 소중했다는 것.

바이체커 : …료코.

료코 : 하하, 왠지 우스운걸. 잘 생각해 보니까, 나 일본이라는 나라가 어떤 나라인지 전혀 모르잖아! …바이.

바이체커 : 왜?

료코 : 나, 결정했어. 일본이 어떻게 어디로 가는지, 내 눈으로 확인하겠어.

바이체커 : 그래. 잘 생각했어.

(인터미션 - 파일럿 텐트)

존 : 맞아, 켄이치. 너 아직 숨기는 일 있지? 이제 말해 봐.

켄이치 : 네. 그러죠. 몇 년 전부터, 남일본의 정보기관은 북일본군의 미나가와 히데오미이라는 인물을 중요시하고 있었습니다. 굳은 충성심을 가진 그가, 순순히 소비에트의 명령을 따른다는 것이 이상하다는 의문이 제기된 거죠. 하지만 실제로 그는 남일본과 싸우고 있었습니다. 의심이 깊어진 상층부는, 그와 혈연이 닿는 자들도 감시하기 시작했습니다.

료코 …나 말이군.

켄이치 : 네. 저는 여러분과 동행하면서 료코씨가 미나가와 히데오미와 접촉하는가, 그것을 조사하라는 명령을 받았습니다. 그리고 최악의 상황에서는 말살하라고요. 그렇지만, 결과는 이렇습니다. 이것이 제 임무의 전부입니다.

존 : 그럼, 너는 처음부터 료코의 아버지가 누구인지 알고 있었다는 말인가?

켄이치 : 네, 그렇습니다. 제게 화내지 않는 겁니까?

료코 : 이젠 아무래도 상관없어.

켄이치 : …료코씨.

아야나 : 잘됐다…. 어떻게 되나 해서 굉장히 초조했어요.

존 : 아아! 이제 전부 끝났군! 뭐, 도라도 파괴했고 녀석들의 쿠데타도 이걸로 끝이다.

바이체커 : 그리고… 카이호우와의 싸움도….

Report | MISSION 17 하코다테(函館)

켄이치의 보고서

미나가와 일당은 처음부터 무력으로 북일본정부의 정권탈취따위를 노린 것이 아니었다. 아마, 미나가와들은 남북으로 분단되어 있는 일본이라는 국토를 당연하게 여기고 현상을 직시하지 않는 사람들에게, 그 문제를 생각하게 하려는 의도였을 것이다. 그러기 위해서는, 자신들이 변혁의 불씨를 지필 제물이 되어야 한다고 결심했음이 틀림없다. 이 굳은 의지로부터 행해진 그들의 궐기는, 핵의 섬광과 함께 종국을 맞이했다. 그들의 행위는, 공산권 지배하에 있는 일국의 내정을 드러내 세계의 이목을 북일본으로 모았다. 그런 의미에서는 무장봉기가 성공했다고 할 수 있었다. 홋카이도의 벌판에 작렬한 섬광은, 그들의 의지였다. 그리고 동시에, 현 체제에 어떠한 변화도 피하지 않는 비극에 대한 무념의 절규였을 지도 모

Briefing

소비에트군의 대부대가 제군들이 있는 곳으로 향하고 있다. 북일본에 AFW 기술을 팔아넘기려 3호기와 도라 강탈을 조장한 슈링겐이 이번엔 슈트라이펜의 AFW들을 소비에트에 팔고 자신은 소비에트로 망명한 것이다. 카르마의 동료들이 수송선으로 데리러 오고 있으니, 탈출을 위해 신속히 적 의 병력을 돌파, 항구를 확보하라. 소비에트의 엘리트부대 「친위적군」은 대단히 강력하므로 세심한 주의가 필요하다.



미나가와 히데오미, 그는 의사(義士)였다.

(출격 전 - 파일럿 텐트)

바이체커 : 슈링겐의 생각대로 두지는 않겠어!

켄이치 : 우리 「슈트라이펜」은 용병부대가 된 시점에서 남일본에게 버려진 거였습니다.

존 : 너, 그런 말을 아무렇지도 않게 하는구나!

켄이치 : 사실은 사실이니까요.

로드리게스 : 여기는 이미 소비에트의 영내다. 적은 대부대로 압박해 올 것이다.

잇페이 : 그렇다면, 설사 공격의 제1파를 막아낸다고 하더라도 그렇게 언제까지 버틸 수도 없겠군.

료코 : 약한 말을 하고 있네. 나는 죽을 생각이 없어.

존 : 나도야. 이런 곳에서 죽을 수는 없지.

아야나 : 그래요, 여러분. 반드시 살아서 빠져나갈 방법이 있을 거예요.

에밀리오 : 오! 여러분 안심하세요. 어떻게 되더라도, 제가 함께 하겠습니다.

켄이치 : 자, 그럼 나가 볼까요.

존 : 그래, 제대로 상대해 주지!

바이체커 : 그래, 모두, 반드시 살아남는 거다!

(작전 시작)

존 : 짐승같은 슈링겐놈, 살아 돌아가면 그냥 두지 않겠어.

켄이치 : 살아 돌아가면 이라는 조건이 붙는다는 것이 마음에 들지 않는군요. 그러기 위해서, 지금은 탈출할 방법을 찾아봅시다. 그렇게 말은 하지만, 대체 어떻게 해야 할지….

준 : 저기, 올 때와 같은 길로 가면 안될까?

바이체커 : 이리 올 때 사용한 군용터널은 봉쇄되었을 거다.

료코 : …팔방으로 포위되었다는 거야?

잇페이 : 오오, 좋은 소식이다. 우리 동료가 수송선을 되돌린 모양이야.

존 : 그런 건 진작 말했으면 좋잖아, 아저씨!

아야나 : 잘됐다, 살았어!

에밀리오 : 저, 배타는 것을 굉장히 좋아합니다! 어서 가죠!

잇페이 : 그러고 싶은 마음은 굴뚝같지만… 배가 도착할 때까지는 아직 시간이 걸릴 게다. 그리고 항구도 확보하지 못했지 않나.

존 : 요컨대, 적진을 돌파해서 항구를 확보하면 되는 거지? 해보면 될 거 아냐! 안 그래? 마사미!

바이체커 : 좋다, 모두! 적부대를 돌파해서 항구를 확보하자! 적의 수는 많지만 우리라면 할 수 있어! 절대로 살아남는 거다!

친위적군 : 각하, 슈링겐이 준 정보대로 게릴라를 발견했습니다. 쓸어버릴까요?

세르게이 : 쓸어버릴까요가 아니야! 당 중앙이 우리를 평가할 때, 과거의 실적보다 현재의 실태를 중시한다는 것 정도는 알고 있을 텐데! 저 신형 AFW를 손에 넣지 못하면 나는 두 번 다시 모스크바의 땅을 밟을 수 없을지도 모른다! 알았으면 어서 가!

친위적군 : 네, 네!

미션가이드

승리조건	항구의 점령, 적부대 전멸
패배조건	바이체커기 격파, 료코기 격파, 6일째 7시 초과

증원

1일째 11:00	경갑각1 다각포1
1일째 11:45	갑각포1 대갑각1
1일째 13:00	경갑각1 갑각포1 다각포1 대갑각1



제1증원 - 1일째 11:00 맵 좌측 끝



제2증원 - 1일째 11:45 동위치



제3증원 - 1일째 맵 상단



세르게이의 최신형 AFW. 그러나 센스는 0점?

마지막 미션이므로, 병사를 얻을 수 있는 마을도 없거니와 더 이상의 경험치 획득은 무의미하다. 적의 전멸은 시간낭비일 뿐이니, 항구로의 길을 뚫는 것만 생각하자. 적의 수가 다소 많지만, 이쪽의 AFW의 우월성으로 뚫어주자. 귀찮게 일일이 적 증원들을 상대하지 말고 최대한 전투를 피하면서 단숨에 항구로 돌파, 점령해 버리자. 엘리트 친위적군들은 소비에트병보다 월등한 기량을 가지고 있는데, 특히 친위적군들은 회피 운동, 고속이동, 교란포격 등의 필살기를 종종 사용하므로 이들과 대결할 때는 조심해야 한다.

보스격인 세르게이는 최신형 AFW에 탑승, 긴급장진, 무기 겨누기 등의 필살기를 쓰며 경성철갑탄 등으로 위협해 오지만, 역시 바이체커와 료코의 마무리 앞에는 무력할 뿐이다(더구나 AFW의 성능도 최신형치고는 조금…).



이것이 소비에트가 자랑하는 인해전술이다



항구를 확보, 탈출구를 마련하라



필사적으로 길을 열어라



도착한 전송선

(전투 종료 후)

준 : 수송선이다! 도와주러 왔어!

로드리게스 : 좋아, 모두 신속히 배에 탑승한다!

마틸다 : 료코씨도 어서!

료코 : 잠깐! 바이… 적이 뒤따라온 것 같아.

존 : 췌, 어마어마하군.

잇페이 : 포위된 것 같다.

바이체커 : 모두 서둘러. 내가 시간을 벌겠다!

켄이치 : 대장!

바이체커 : 의논하고 있을 시간이 없어! 이건 명령이다!

존 : 멋있는 척하지 말고 너도 빨리 타라고, 마사미!

준 : 그래요, 마사미씨!

아야나 : 료코씨도 어서! 시간이 없어요!

에밀리오 : 오! 료코씨! 당신이 없어서 저는 외롭습니다!

료코 : ….



바이체커 : 걱정하지 마라. 나는 죽지 않아. 너희들이… 내 동료, 내가 살 곳이 있는 한은.

사인 : 바이씨….

바이체커 : 자, 가라! 슈링겐을 이 손으로 죽일 수 없는 것은 유감이지만 그것은 너희들에게 맡기겠다.

카르마병 : 벌써 벅의 다각포의 사정권에 들어섰습니다. 이 이상은 기다릴 수 없습니다!

잇페이 : …좋다. 배를 출발시켜.

아야나 : 아빠!

존 : 이봐, 아저씨! 진심이야?

잇페이 : 여기서 모두 붙잡힐 수는 없다. 그리고 이 녀석들은 살아 돌아오리라 믿는다. 너희들은 이 녀석들을 못 믿나?

존 : 쳇!

켄이치 : 쌍수를 들고 환영할 일은 아닙니다. 다만, 이 상황에서는 어쩔 수 없군요.

존 : 마사미! 료코! 죽지 마라. 반드시 살아서 돌아와! 알았냐! 절대로다!

카르마 : 이제 한계입니다! 출항합니다!

(배 출발)

료코 : …가버렸어.

바이체커 : 유별난 녀석. 도와달라고 하면 안되나.

료코 : 어라… 내가 도움을 구한 적이 있던가?

바이체커 : …말로 하자면, 전혀 없지.

료코 : 후훗… 그렇지?

바이체커 : 료코, 너… 웃고….

료코 : 나도 웃기도 해. 저, 바이. 알고 있어? 실탄에 당하면 죽는 거야.

바이체커 : 나는 실탄에 맞을 바보가 아니야.

료코 : 후후… 그랬더랬지.

(인터미션 – 카르마 구출선 갑판)

준 : …나….

아야나 : 응? 왜그래, 준?

준 : …싫어.

아야나 : 뭐?

준 : 나, 싫어. 이대로 도망치는 건 싫다고. 절대, 싫단 말야!

아야나 : …준.

준 : 아저씨, 배, 돌려줘! 나도 같이 싸우겠어! 아저씨, 부탁해!

잇페이 : ….

준 : 아저씨, 듣고 있어? …돌려줘! 배를 돌려달라고!

존 : 시끄러워, 꼬맹이! 까악까악 소리치지 마! 그렇게 돌아가고 싶으면 영원히 돌아가.

준 : …뭐야. 모두들 너무 냉정하잖아! 그 둘이 어떻게 돼도 좋단 말야?

존 : 시끄럽다니까! 소리지르는 거라면 나도 할 수 있어! 우오오오오오오오! 바보자식! 바보자식! 바보자식! 바보자식!

준 : …존.

아야나 : 준, 너는 바이씨와 료코씨가 왜 남았는지 생각해 봤니?

준 : …우리를 도망치게 하기 위해서잖아?

에밀리오 : 그건 아니라고 생각합니다.

준 : …그럼 왜?

잇페이 : 그 두 사람은 자신의 싸움을 시작하기 위해 거기에 남은 거다.

존 : 꼬맹이! 네가 걱정하는 건 그 둘이 죽을 거라고 생각하기 때문이지?

준 : …!

존 : 안심해라, 그 녀석들은 철갑탄에 직격 당해도 안 죽으니까! 죽을 리가 없다고!

아야나 : 그래, 준. 바이씨와 료코씨라면 틀림없이 무사할 거야.

준 : …그렇구나. 그 둘이라면 괜찮을 거야.

Report

켄이치의 보고서

바이체커와 료코, 두 사람에 관해서는 생사조차 확인할 수 없었다. 키리노등 카르마의 멤버는 지금도 북일본에서 활약을 계속하고 있으며, 에밀리오는 목적을 이루었다는 말을 남기고 만족하며 고향으로 돌아갔다. 또, 우리들이 세르게이를 쓰러뜨린 탓에 도망칠 길을 잃은 슈링겐은, 그 후 행방불명되었다고 한다. 결과적으로 모든 실패의 원인이 된 그는 살아있지 못할 것이다.

그 후로 신경 쓰이는 정보가 입수되었다. 극한의 시베리아, 일본인 유배지를 무장집단이 습격, 해방시켰다는 것이다. 그 중에 그 둘의 모습을 보았다는 자가 있는 것 같다는 것이다. 믿기 어려운 말이지만, 그들이라면… 어쩌면….



건강해 보인다. 게다가 다정해 보여서 왠지 으웃미나가와는 산와했지만, 아직 키이오우가 남았다

LAST REPORT

이상으로 보고를 마친다.

오늘날, 우리는 알려고 생각하는 것만으로도 많은 일을 알 수 있다. 그러나, 안다는 것과 이해한다는 것은 다르다.

역사를 아는 자는, 결과를 보고 과거의 일을 평가하기 때문에 당시의 모든 상황을 이해하여 「진실의 역사」를 알 수 있을 리가 없기 때문이다.

– 카나사토 켄이치

PlayStation 2

RING OF RED

마치며...

비주얼? 그다지 기대는 하지 않았지만…

그렇기 때문일까? 대단한 만족이었다.

작전 화면이나 브리핑 등은 차치하고, 가장 자주 접하게 되는, 또 게임의 대부분을 차지하는 전투화면에 대해 이야기해 보자. 그리고 배경에 눈을 돌려 보자. 바람에 흔들리는 나무, 길가에 세워진 이정표, 흩날리는 눈발이 대단히 아름답게 표현되어 있다. 시간에 따라 거의 연속적이라고 봐도 좋을 만큼, 날의 밝기가 달라진다. 특히나 이것은 시스템 부분과 맞물려서, 아침, 점심, 저녁, 밤이라는 식의 형식적인 구분이 아니라, 전장의 시간이 늦어지면 해가 넘어가고 전장에는 석양이 드리워진다. 이른 새벽 무렵에는 동이 터오는 하늘을 볼 수 있다. 그리고 한밤중에는 칠흑 같은 어둠 속에서 전투가 벌어져, 조명탄을 사용하지 않으면 적의 위치를 파악하기 어렵다. 이렇게 세밀하게 시간적 배경을 공간적 배경에 이렇게 잘 표현한 게임은 이제까지 없었다고 해도 좋을 정도다. 또, 한 번 적의 AFW를 격파한 자리에서 재차 전투가 벌어지면, 전장의 한쪽 구석에 파괴된 AFW의 잔해가 굴러다니는 것을 유심히 본 적이 있는가? 배경이 되는 공간에서 벌어진 전후 사건 사이의 개연성을 잃지 않고 있는 것이다. 각 관절이 체계적으로 구조화된 메카닉들도 훌륭하다. 각 부분의 중량 분배까지 계산하여 디자인한 것이 아닐까 하는 생각이 들 정도로, 모든 모션이 자연스럽다. AFW가 움직일 때 제네레이터에서 뿜어져 나오는 증기마저 아름답게 보인다.

소리? 이 정도면 괜찮지 않을까?

음향에 대해서는, 필자가 워낙에 귀가 둔한 편이라 딱히 칭찬할 부분이나 꼬집어 불만을 표현할 부분을 찾지 못하겠다. 다만 한 가지, 메카닉의 기동음이나 발포시의 포성, 병사들의 움직임과 총성 등의 효과음이 처열한 전투의 현장감을 느끼기에 충분하다는 생각만이 들었다.

게임의 뼈대가 되는 시스템, 이… 이것은…

메카닉을 이용한 전략시뮬레이션 게임은 대단히 많다. 물론, 명작으로 평가받는 작품들도 상당히 있다. 그들은 각자 나름대로의 참신한 시스템과 명작으로 평가받을 만한 전략적 요소들을 가지고 있다. 그리고 이 링 오브 레드는, 그들마저 간과한 부분을 전면으로 끌어내어 게임의 메인 시스템에 포함시켰다. 바로 병사와 메카닉의 조합이라는 것이다. 대부분의 메카닉 전략시뮬레이션 게임에서 전쟁과 전투의 주체는 최신병기인 메카닉이다. 그러나 슈퍼로봇들간의 싸움이 아닌 이상, 전쟁에 일반 병사가 개입하지 않을 리는 만무하다. 더군다나 시대적 배경이 먼 미래가 아닌 가까운 앞날, 혹은 이 게임처럼 오히려 과거라면. 그리고 이들의 시도는 성공했다. 메카닉과 병사가 모여 하나의 소대를 편성한다. 병사들은 각각 특기를 갖고 있고, 메카닉의 전투력과 병사들의 특기가 어우러져 부대 전체의 능력이 변화한다. 그리고 플레이어는 메카닉을 조종하는 동시에 자신의 병사들에게 명령을 내려 전투를 지시한다. 이 얼마나 매력적인 시스템인가. 비단 현실성 측면에서만이 아니라, 기계들만 움직이던 말 삭막한 전쟁 속에 사람들이 뛰어 움직이는 것이다. 포탄과 실탄이 오가는 전장의 사람들이 보기 좋은 것은, 단지 필자가 잔인한 사람이기 때문일까.

스토리에 관해서라면

사실 기본 설정에 대해서는 불만이 전혀 없는 것은 아니다. 우리 나라의 상황을 거의 그대로 따다 놓은 정세적 배경. 정확히 말해서, 불만스럽다기보다 약간 괘씸한 기분이 든다고 해야 할까. 게다가 초반의 스토리는 「기동전사 건담 0083」의 시나리오와 대단히 흡사해서, 뭔가 속고 있다는 기분이 든 것이 사실이다. 하지만 이런 것들 때문에 또 색다른 흥미라는 것이 생겨났고, 플레이를 계속하면서 처음의 스토리만 보고 게임의 전체를 판단할 뻔했던 자신이 우스워졌다. 중반을 넘어서면서, 끝없이 제기되는 의혹과 정확한 의미를 알 수 없는 사건 속에서 헤매고 있었던 것이다. 켄이치의 의문, 존이 적의 대갑각에 집착하는 이유, 슈링겐의 정체 등…. 그리고 조금씩 깔리던 복선이 반대로 실마리가 되어 하나씩 풀리기 시작할 때는 그 치밀한 구성력에 감탄할 수밖에 없었다.

사실, 미나가와의 쿠데타는 대부분의 플레이어가 예상했을 것이다(일개 부대가 신형기와 핵을 탈취해 특정 기지로 집결한다는 것을 보고 달리 무슨 색각이 들겠는가). 그러나 미나가와가 쿠데타를 일으킨 이유를 예상한 사람은 적을 것이고, 미나가와가 마지막으로 카이호우에게 맡긴 일이 무엇인지, 그가 어째서 핵을 탈취했는지를 예상한 사람은 거의 없을 것이다. 결정적인 순간에 흘러나오는 방송. 그로 인해, 처음부터의 일련의 사건이 무엇을 위해 꾸며지고 있던 것인지, 흩어져 있던 단서의 단편들이 순간적으로 얽히게 된다. 그리고 마지막의 네 글자, 조국만세. 이 게임에서 드러내고 있는 것이, 일본인의 국민성에 대한 과시라는 생각이 들기도 한다. 어쩌면 자신들을 향한 자기암시일 지도 모른다. 그러나 필자는 생각하기에 앞서 감동해 버리는 사람이었던 것이다.

게임은 게임, 완벽할 수는 없는 거군

여러 모로 치밀하면서도 잘 만들어진 게임이지만, 현실성 면에서 몇 가지 맹점을 드러내 다소 안타깝다. 이미 지난 역사 속에 가상 시나리오를 써 낸다는 것은 하나의 패러렐 월드를 상정하고 그 안의 일로 생각해 버리면 간단한 일이지만, 그렇게까지 심한 긴장상태 속의 적국에 단지 일개 선박도 아닌, 중대 급의 부대를 실은 수송선이 쉽사리 오갈 수 있다는 것이나, 그렇게 강렬한 포격을 받고도 완전히 격파 당하기 전까지는 꼿꼿이 버티고 서 있는 2족보행의 메카닉들, 요동치는 AFW에 올라타고도 끄떡없는 병사들…. 상식적으로 생각되는 현실에서 벗어난 요소들은 이외에도 곳곳에서 찾을 수 있지만, 게임은 어디까지나 시스템이라는 기둥이 받쳐주는 구조물, 완벽한 현실성을 구현하는 게임이란 상상조차 할 수 없는 것이다(자연과학적 법칙만을 시스템으로 삼는 게임은 분명히 현시점에서는 등장할 수 없으리라). 언제나 게임이 게임으로 남기 위해 가장 먼저 희생되는 부분이 바로 현실성이 아닐까 하는, 필자의 어눌한 생각이다.

이것저것 다 제쳐두고

재미있다. 비주얼이다 사운드다 시스템이다 스토리다 모두 다 제쳐두고, 링 오브 레드는 대단히 재미있는 게임이었다. 이런저런 칭찬을 잔뜩 늘어놓은 꼴이 되고 말았지만, 정리하자면 한 마디, 지루함을 느낄 틈도 없이 시종일관 즐거운 게임이었다는 것이다. 홍보가 부족했던 것인지 국내는 물론 일본 내에서도 그다지 큰 화젯거리가 되고 있지는 않은 것 같지만, 이후 메카닉 전략시뮬레이션을 대표하는 명작 반열에 올라설 만큼 높은 평가를 받게 되지 않을까 하고, 조금은 섣부른 예상을 해본다.

태정(太正) 로맨스 이야기 그 두 번째가 다시 드림캐스트로 등장!

사쿠라 대전 2
~그대여 죽지마오







시나리오작가 '아카호리 사토루(あかほり さとる)'가 정신나간 뒤에 나온 미친 시나리오 중의 하나인 「사쿠라 대전」. 태정 12년(서기로 1923년)에 증기기관으로 로봇과 우주전함을 만들어 세상을 구했다는 허황된 이야기로 일본인들의 민족적 의식을 고취시켰던 사쿠라 대전이 2년 후인 태정 14년을 배경으로 그 이야기를 이어간다.

공략 ⋯→ 아르피지

DC

●장르 : 세가/레드컴퍼니 ●제작사 : 어드벤처

●발매일 : 9월 21일 ●발매가 : 6,800엔(한정판 9,800엔)

공략에 앞서

이 게임은 드라마틱 연애 어드벤처 게임이다. 기본적으로는 여러 명의 여성 중, 한 명을 공략하는 방식이면서도 스토리가 중시되는 게임이기 때문에 제한된 지면과 한정된 공략시간으로는 많은 어려움이 따른다. 그렇기 때문에 기본적으로는 히로인인 사쿠라의 루트를 따라가기로 한다.

제국화격단(帝國華擊團)을 이끄는 사람들



오오가미 이치로(大神一郎)

제국화격단 하나구미(花組)의 대장. 2년 전(태정 12년) 쿠로노스카이(黒之巣會)와 아오이 사탄(葵 叉丹)의 야망을 물리치고 다시 제국해군으로 복귀. 태정 14년에 다시 하나구미의 대장으로 재부임한다. 남자보다 영력이 높은, 여자 영력사 만이 움직일 수 있다고 여겨지던 광무(光武)를 움직일 수 있을 정도로 높은 영력을 가졌다. 자유분방한 사고방식을 가진 현실주의자. 여자들만으로 구성된 하나구미의 유일한 남자이면서도 여자에 대해서는 다소 숙맥. 하지만 전투시에는 냉정한 판단력과 열혈함으로 대원들의 신뢰를 얻고 있다. 성우는 「테일 콘체르토」에서 왓플, 「마크로스 7」에서 피지카와 가빌을 맡은 '스야마 아키오(陶山 章央)'.



아이리스(アイリス)

본명은 이리스 샤또브리앙(IRIS CHATEAUBRIAND). 프랑스의 대부호 샤또브리앙 백작가의 외동딸이다. 하나구미 대원중 최연소 대원. 평상시에는 '장폴'이라는 곰인형을 들고 다닌다. 어른 대우를 해주기를 원하며 어린애 취급받는 것을 매우 싫어한다. 정신적으로는 성숙하진 못하지만 연애에 대해서는 일찍 눈을 뜬 듯(-). 대원들 중 가장 높은 레벨의 영력을 가지고 있지만 제대로 컨트롤하지 못해 가끔 폭주를 하곤 한다. 하나구미의 골칫덩어리이자 마스코트. 성우는 「루나 이터널 블루」의 루비, 「유미미믹스」에서 리에를 연기한 닭살연기의 대명사 니시하라 쿠미코(西原 久美子).



신구지 사쿠라(眞宮寺 さくら)

이 게임의 히로인. 북진일도류(北辰一刀流)의 면허가전(免許家傳)을 가지고 있는 도술(刀術)의 고수. 마물을 정화시키는 '파사(破邪)의 혈통'을 이은 신구지 가문의 외동딸. 그녀의 아버지는 예전에 목숨으로 세상을 지킨(-) 신구지 카즈마(眞宮寺 一馬)이다. 그런 아버지를 닮아서인지 정의감이 매우 강한 편. 약간 덜렁대는 푼수지만, 싸움에 임할 때는 어느 누구보다 진지하게 임한다. 오오가미에 대한 질투가 좀 심한 편. 성우는 「루나 이터널 블루」에서 루시아, 「건담 윙」에서 노인을 열연했던 요코야마 치사(横山 智佐).



마리아 다치바나(マリア タチバナ)

외교관을 하고 있는 러시아인 아버지와 일본인 어머니 사이에서 출생. 하나구미 결성시 팀 대장으로 참가했다. 러시아 혁명투사 당시, 자신의 실수로 인해 대장이 죽은 가슴 아픈 과거를 지니고 있다. 냉철한 판단력을 지닌 우수한 전략가. 러시아 혁명 당시 배운 사격술이 현재는 신의 경지에 다다랐다. 여성대원들의 리더격인 존재. 차갑고 성숙한 이미지로 가극단 내에서는 여성 팬들이 많다. 동기인 칸나와는 절친한 사이. 성우는 「EVE 버스트에러」에서 시리아, 「마크로스 7」에서 비이다와 아카코를 연기한 타카노 우라라(高乃 麗).



칸자키 스미레(神崎 すみれ)

칸자키 중공업의 총수인 칸자키 타다요시(神崎 忠義)의 손녀딸. 참고로 칸자키 중공업이라면 일본 굴지의 그룹이다. 부잣집 여식으로 자라서인지 자존심이 매우 강하며 남에게 지기 싫어하는 성격. 자신은 제국가극단의 톱스타라고 의기양양하지만 실제로는 사쿠라에게 약간 밀리고 있는 듯(증기 라디오 쇼 참조). 칸자키 후진류 나기카타(神崎風塵流 長刀)의 면허가전을 지니고 있을 정도로 무술에 능하다. 단, 히스테리가 좀 심한 편. 동료인 칸나와는 언제나 티격태격하는 사이. 성우는 「세일러문」에서 히노 레이를 열연한 여왕님 전문 성우 토미사와 미치에(富澤 美智惠).



키리시마 칸나(桐島 カンナ)

류큐 카라데 키리시마류(琉球空手桐島流) 제 28대 계승자. 남자 같은 성격과 외모, 말투로 인해서 가극단 내에서는 경파한 남자역을 많이 맡는다. 하나구미의 무드 메이커이자 성격 좋은 언니로 통하지만 스미레와는 앙숙지간. 영력은 강하지 않지만 뛰어난 카라데 실력으로 커버, 부대내 최고의 공격력을 가진다. 성우는 「천공의 성 라퓨타」에서 바즈, 「드래곤볼」에서 크리링을 연기한, 남자아이 목소리 전문 다나까 마유미(田中 眞弓)



리코우란(李紅蘭)

제격의 개그 메이커. 중국 신해혁명후 일본으로 건너온 천재과학자. 일본으로 건너오면서 배운 오사카 사투리와 중국어 발음이 미묘하게 어우러져 묘한 말투를 쓰게 되었다. 기계를 만지는 자체가 생활이며, 이것으로 행복을 느끼는 메카 패치(기계 매니아) 중증환자. 같은 나이인 사쿠라와는 마음이 통하는 절친한 사이다. 여담이지만 캐릭터 디자이너인 후지시마 코스케의 작품에는 이런 메카 패치 캐릭터가 반드시 들어간다. 성우는 「아앗! 여신님」에서 메구미, 「메존일각」에서 이부키를 연기한 후지사키 유리코(ふじさき ゆり子).



소레타 오리히메(ソレッタ 織姫)

하나구미보다 먼저 결성된 실험부대, 세이구미(星組)의 구 멤버. 이탈리아 명문 귀족가에서 태어나 기품과 프라이드가 높다. 연극계에서는 '태양의 딸'이라고 불릴 정도로 세계적으로 이름을 떨치고 있다. 불행했던 가정환경 때문에 일본인 남자를 매우 싫어하며(게임 진행시 그 이유를 알 수 있다). 노력보다는 재능을 더 중시하는 타입. 성우는 「Z건담」에서 에마 신, 「나데시코」에서 하루카 미나토를 연기했던 오카모토 마야(岡本 麻彌).



레니 미르히슈트라세(レニ ミルヒシュトラーセ)

오리히메와 마찬가지로 구 세이구미 멤버. 어렸을 때부터 전투머신으로 길러져 타인에게 감정을 거의 드러내지 않는다. 과정보다는 결과를 중시하는 담담한 면이 있다. 모든 면에서 완벽함을 추구하기 때문에 실수가 적은 편. 독일 출신. 성우는 「건담 0083」에서 모라 바시트, 「역습의 샤아」에서 레즌 슈타이너를 맡았던 이쿠라 카즈에(伊倉 一恵).



요네다 잇키(米田 一基)

육군 중장. 제국화격단의 창안자. 제격의 전신인 '제국육군 대강마 부대(帝國陸軍對降馬部隊)'의 대장. 제국가극단의 지배인이기도 하다. 평상시에는 나사하나가 풀린 듯한 행동으로 믿음직스럽진 않지만, 털털한 성격으로 대원들에게서의 신망이 두텁다. 사실은 공과 사를 분명이 구분하여 행동할 줄 아는, 뼛속까지 군인인 사람. 성우는 「기동전사 건담」에서 레빌 장군, 「Z건담」에서 자미토프 하이만을 연기한 이케다 마사루(池田 勝).



후지에다 카에데(藤枝 かえで)

제국화격단의 부사령관. 전작에서 미카엘로 변해 승천한 후지에다 아야메(藤枝 あやめ)의 여동생. 완벽한 언니에게 컴플렉스를 가지고 있었던 그녀이지만 언니의 사망후 그녀의 유지를 이어받아 화격단을 이끈다. 성우는 남자아이와 아줌마 전문 성우인 오리카사 아이(折笠 愛)로 언니인 아야메와 동일. 「아크 더 래드」에서 엘크, 「건담 윙」에서 카토르를 연기했었다.

카야마 유우이치(加山 雄一)

해군사관학교 시절 오오가미의 옆자리에 앉았던 동기. 예상치 못했던 곳에서 갑자기 나타나 오오가미에게 격언을 섞은 여러가지 조언을 해준다. 성우는 「마크로스 7」의 캄린, 「건담윙」에서 젝스를 연기했던, 진지한 개그(?) 전문 성우 코야스 다케이토(子安 武人).



새턴판과 비교해서 달라진 점

새턴판에서도 수작이라 평가받았던 사쿠라 대전 2가 드캐로 이식되면서 더욱 파워업이 되었다. 먼저 어떠한 점이 달라졌는지 짚고 넘어가 보도록 하자.

1. 드캐의 성능을 살린 전체적인 퀄리티 향상

당연한 것이겠지만, 새턴판에서도 훌륭한 그래픽을 보여주었던 사쿠라 대전 2가 드캐판에서는 더욱 파워업하였다. 무비 재생방식도 시네팩(Cinepak)에서 MPEG로 바뀌면서 화질이 더욱 깨끗해졌으며 필살기 공격을 사용할 때 폴리곤이 더욱 깨끗하게 제작되어 플레이어의 눈을 즐겁게 해준다. 하지만 VGA-BOX에 대응되지 않아 안타까울 뿐이다.
드캐의 내장음원을 사용한 BGM은 새턴판의 그것보다 더욱 깨끗하고 아름다운 음질을 구현한다. 음성부분에서도 약간 듣기 어려운 단어까지 확실히 들릴 정도로 깨끗해져 히어링이 미숙한 사람에게 도움이 될 것이라 본다.



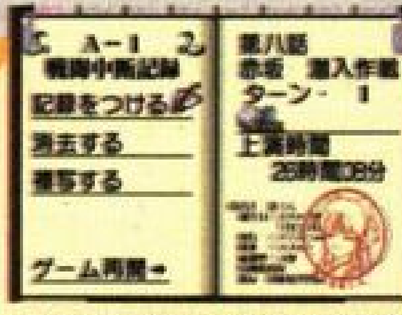
새턴판



드캐판

2. 세이브 포인트의 대폭적인 증가

우선적으로 아이캐치가 더욱 늘어났으며 전투 중에도 세이브를 할 수 있다. 이로써 길고 연속적인 전투를 부담없이 즐길 수 있게 되었다.



긴 전투중 그만하고 싶을 때는 세이브를 하자

3. 주변기기를 이용한 연출력의 향상

제 2의 모니터인 비주얼 메모리의 모니터로 전투파트 때 여러가지 연출이 가능해졌다. 또한 푸루푸루팩이 대응되어 어드벤처 파트의 미묘한 감정변화를 손으로 느낄 수 있게 되어 게임상의 몰입이 더욱 쉬워졌다.


한정판에는 '사쿠라 대전 핑크 푸루푸루 팩'이 동봉되어있다

4. 효과음 일부 변경

전투 파트의 일부 타격음이 변경되었다. 박력은 약간 감소한 듯.

시스템 소개

▷ 어드벤처 파트

아이캐치(アイケッチ)



중간데모에 해당하는 것으로 이 게임의 세이브 포인트 역할을 한다. 어드벤처 파트의 중간이나 어드벤처 파트에서 전투 파트로 넘어갈 때, 다음 전투로 넘어갈 때 등장한다. 각 시나리오 히로인들의 일러스트를 볼 수 있다

메뉴설명

1. 세이브를 한다	게임 진행 상황을 저장한다.
2. 로드를 한다	저장해둔 데이터를 불러들인다.
3. 전적의 표시	전투 성적을 표시한다. 우 10개 이상이면 13화를 진행 할 수 있다.
4. 대원들의 상태	현재 대원들의 상태를 나타낸다. 연애도의 순위를 알 수 있다.
5. 게임을 재개한다	게임을 계속 플레이한다.

신뢰도와 연애도

• **신뢰도** - 어드벤처 파트에서 대원들에게 좋은 인상을 준다면 신뢰도가 올라간다. 이 신뢰도는 전투 파트 때 대원의 능력에 가산된다. 전투후 사라진다.

• **연애도** - 신뢰도가 일정수준 축적되면 연애도로 바뀐다. 이 연애도는 계속 축적되어 히로인이 결정되니 열심히 아부를 떨어 연애도를 높이도록 하자.

순발력을 요구하는 선택지 시스템 LIPS

시간제한이라는 요소를 집어넣은 사쿠라 대전만의 획기적인 선택지 시스템. 그것이 바로 LIPS(Live Interactive Picture System)다.

○노멀 LIPS - 기본적인 선택지 방식이다. 시간이 지나면 대답이나 행동을 하지 않은 것으로 처리된다. 차 올라가는 그래프의 색깔은 붉은색이다.

○더블 LIPS - 제한시간 내에 복수의 LIPS 선택기를 대답하는 LIPS이다. 클릭 LIPS와 병행되는 경우가 많다.

○타이밍 LIPS - 시간이 경과하면 선택지가 추가되거나 변경되는 LIPS이다. 차 올라가는 그래프의 색깔은 녹색이다

○클릭 LIPS - 제한시간 내에 커서로 여기저기를 클릭하는 형식.

○트릭 LIPS - 타이밍 LIPS의 형태를 하고 있으며 비어있는 칸을 두고 또 다른 선택기가 나오기를 기다리면 정작 선택기는 나타나지 않고 다른 선택기가 변하거나 없어지는 LIPS.



없던 선택지가



생겨난다

당신은 강한 남자, 부드러운 남자 어느쪽?

우리의 귀염둥이 제국 3인랑 중, 막내인 츠바키양의 대사로 설명하겠다.

츠바키: *경파한 오오가미씨… 연파한 오오가미씨…. 어느 쪽이라도 똑같은 오오가미씨지만…, 경파라면 멋있는 말이… 연파라면 재미있는 농담이… 역시 어울려요.*

오오가미: *과연.*

츠바키: *평상시의 태도에 따라 오오가미씨의 어감이 틀려질 수밖에 없어요. 하지만 너무 그런 것에 신경쓰지 않는 편이 좋아요. 오오가미씨는 오오가미씨답게. 저는 그것이 제일 좋다고 생각해요.*

2에서 새로 생긴 시스템. 플레이어는 오오가미를 자신의 취향에 맞는 성격으로 만들어가는 시스템이다. 몇몇 선택지에서 강하고 남자다운 대답을 할 경우 푸른색의 경파도(硬派度)가, 농담이나 부드러운 대답을 할 경우에는 분홍색 연파도(軟派度)가 올라간다. 하지만 존재감이 거의 미미하니 신경쓰지 말도록.



아랫부분의 바가 경파, 연파 그래프

▷ 전투 파트

사쿠라 대전 2의 전투는 미리 정해져 있는 순번을 따라가는 방식이다. 결론부터 말하자면 순번만 제대로 익히고 있다면 그다지 어려울 게 없다는 것이다. 한 유닛의 순번에서는 두 번 이동할 수 있으며 移·攻·防의 메뉴는 두 번 사용할 수 없다.



협력공격(協力攻擊)

다른 캐릭터와 공격범위가 겹쳐지는 곳에 있다면 일정한 확률로 협력공격을 하게 된다. 공격 유효범위가 넓은 캐릭터와 유효범위가 좁은 캐릭터라고 하더라도, 하나의 적에 대해 겹치는 공격범위가 있다면 협력공격이 가능하다.



합체공격(合體攻擊)

초반에는 시나리오의 히로인들과, 후반에는 히로인으로 결정된 캐릭터와 붙어있을 때 사용할 수 있는 공격.



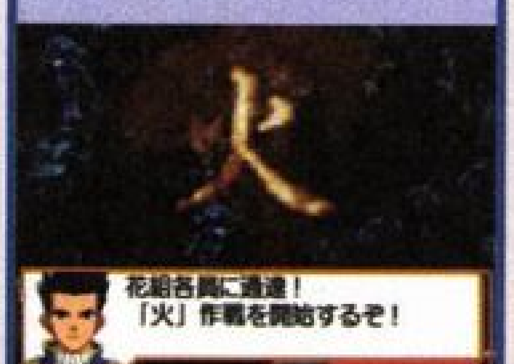
전투메뉴

移	
이동(移動)	현재 페이스의 유닛을 이동력만큼 움직인다.
돌아간다 (もどる)	이동하기 전의 위치로 되돌린다.
攻	
통상(通常)	공격범위 내의 적을 공격한다.
필살(必殺)	각 캐릭터의 필살기를 사용한다.
합체(合體)	신뢰도가 높은 사람과 광범위한 공격을 한다.
防	
회복(回復)	지정된 유닛을 일정수준 회복시킨다.

방어(防禦)	그 자리에서 방어력을 높인다.
모으기(ため)	기력을 모은다.
[illegible]	
상공(上空)	좌측 상단에 미니 맵을 띄운다. (ON/OFF)
순번(順番)	다음 세 유닛의 행동 순서를 보여준다.
정보(情報)	유닛의 능력을 볼 수 있다.
終	
중단(中斷)	전투 중 세이브를 시킨다.
종료(終了)	해당 유닛의 행동을 종료한다.
特	
통신(通信)	전황이나 승리조건을 들을 수 있다.
감싸기(かばう)	오오가미 전용 커맨드로 아군을 감싼다
대장(隊長)	전투의 작전 패턴을 선택한다. 가끔씩 대원들이 작전 제안을 해오기도 한다.

작전

풍(風): 이동력을 올리고 방어력을 내리는 패턴. 주로 전투보다는 목적 지점까지 도달하는 경우에 사용한다.
림(林): 가장 무난한 공격 패턴. 별다른 특징이 없다.
화(火): 공격력을 중시한 패턴. 공격력은 올라가지만 방어력이 떨어지기 때문에 HP를 잘 확인하면서 싸우자.
산(山): 이동력을 낮추고 방어력을 높이는 패턴. 일정 범위를 지키는 방어적 성향이 강한 패턴이다.



공략하면서 안번도 안 써봤다…



제 1화 꽃피는 제도



태정 14년 제도. 번개가 치는 가운데 귀신(鬼)의 가면을 쓴 남자가 서 있다. 그러자 바닥에 꽂혀져 있던 검을 향해 번개가 내리치고 땅속에서 한 명의 사내가 일어난다. 그것을 바라보고 있는 또 다른 남자.
평화로운 제도. 요네다 중장은 제국해군에 근무하고 있던 오오가미를 불러들여 술잔을 기울이고 있다. 재회를 기뻐하며 술잔을 기울이는 두 사람. 남미에서 벌어진 해상훈련을 치하하며 계속해서 술잔을 기울이는 중 요네다는 오오가미에게 다시 제국화격단으로 돌아오라는 명령을 내린다.

▶분골쇄신의 각오로 임하겠습니다. (경파도 UP)
▶잘 부탁드리겠습니다. (연, 경파도 변화없음)
▶개찰원으로 되돌아가는 겁니까…. (연파도 UP)

그러면서 요네다는 하나구미 대원들 중에 특별히 생각하는 사람이 있냐고 은근히 찔러본다.

▶예, 있습니다(뒤이어 누구인지를 다시 선택해야 한다).
▶특별히 없습니다.

게임을 하기 전에 이미 누구를 공략할지 정했다면 여기서 골라주자. 그렇게 한다면 해당 대원의 연애도가 대폭 상승하며 마중을 나와준다. 대원을 고를 때 시간을 넘기면 다른 대원들을 고를 수 있다. 정하지 않았다고 하더라도 사쿠라가 마중을 나와주니 쓸쓸해하지 않아도 된다. 전작에서 클리어한 세이브데이터를 가지고 있다고 한다면 전작의 엔딩을 회상하는 장면이 추가된다.

누군가를 선택했을 때의 선택지

사쿠라



▶다녀왔어. (신뢰도 UP)
▶만나고 싶었어. (신뢰도 UP)

요네다가 연인기분에 빠져있지 말라고 하는 말에 사쿠라가 동조하여 오오가미에게 충고를 한다.



건버스터나…

▶고마워. (신뢰도 UP)
▶나는… 참을 수 없어. (신뢰도 DOWN)
▶나는 사쿠라를…. (시간경과 시. 신뢰도 UP, 연파도 UP)

스미레



▶예뻐졌네. (신뢰도 UP)
▶만나고 싶었어. (신뢰도 UP)
▶오늘은. (신뢰도 UP)



본가에서 마중 나온 차를 타고 퇴장

연인기분에 빠져있지 말라고 하는 요네다의 말에 스미레는 사생활 침해라고 오오가미에게 투덜댄다.

▶아냐, 이해는 가. (변화 없음)
▶뭐, 어쩔 수 없지. (변화 없음)
▶그래, 맞아. (시간경과, 신뢰도 UP)

마리아



하나구미의 대장으로 재임한 것에 대해 잘 부탁한다라고 하는 마리아의 말에

▶나야말로 잘 부탁할게. (신뢰도 UP)
▶새로운 기분으로 열심히 하자. (변화 없음)



가기 위해 기차에 오르는 마리아

뉴욕으로 출장을 가면서 마리아는 하나구미를 부탁한다.

▶맡겨 줘. (신뢰도 UP)
▶불안하군. (신뢰도 DOWN)
▶ …가지 말아 줘. (시간경과, 변화 없음)

DreamCast

칸나



대련을 한번 해보자는 칸나의 말에.

▶좋아, 붙어볼까? (신뢰도 UP)
▶자, 잠깐만 기다려. (변화 없음)



오키나와로 다시 수행을 떠나는 칸나

수행을 위해서 오키나와로 떠난다는 칸나. 그런 칸나를 위해서 오오가미는 격려의 말을 해주며 배웅을 한다.

▶힘내고 와! (시간경과 후 3번으로, 신뢰도 UP)
▶어째서… 수행을? (변화 없음)
▶돌아온다면 겨루어보자. (신뢰도 UP)

아이리스



두 번 다시 자신의 곁을 떠나지 말라는 아이리스의 말에.

▶ 아아, 약속할게. (신뢰도 UP))
▶ 약속은 할 수 없지만… (신뢰도 UP)

제국에 도착하자 자신의 어딘가 변한 곳이 없냐며 묻는다.

▶ –뭐가? (신뢰도 DOWN)예뻐졌구나. (신뢰도 UP)
▶ 어른이 되었구나. (시간지연, 신뢰도 UP)

코우란



신발명품을 만들었지만 가지고 오지 못했다는 코우란의 말에.

▶코우란을 만나는 걸로 충분해. (신뢰도 UP)
▶언젠가 보여줘. (변화 없음)



달려라! 증기 오토바이!

하나야시키(はなやしき: 관상용 식물을 심어놓은 정원) 지부로 돌아가는 도중, 비밀이 있으니 여름이 오기를 기다리라는 코우란에게.

▶즐겁게 기다리고 있겠어. (신뢰도 UP)
▶못 기다리겠는데. (신뢰도 UP)
▶비밀이란 뭐지? (변화 없음)

제국에 도착하자 놀랄만한 일이 있다고 말하는 사쿠라. 그것이 무엇이냐고 묻지만 사쿠라는 비밀이라며 대답해주지 않는다. 어쩔 수 없이 아무 것도 모르는 상태에서 제국에 들어가는 오오가미. 아이리스가 달려나오며 반겨준다. 변한 곳 없느냐고 묻는 아이리스(아이리스가 마중을 나왔을 때는 선택지가 나오지 않는다). 그러면서 무슨 준비를 해야 한다고 퇴장.
로비에서 요네다 중장을 만나는데 예전처럼 계급을 부르다가 호되게 야단맞는다. 그는 사무실에 들러 서류를 제출하고 난 뒤 12시까지 지배인실로 오라고 한다.
이제 12시까지는 자유시간이니 그리운 제국극장 내부를 돌아다녀 보자.

☆사무실로 가던 도중 주방으로 가고 있던 사쿠라와 부딪힌다.

▶좀 도와줄까? (신뢰도 UP)
▶고마워. (신뢰도 UP)

☆서류를 작성하러 사무실로 가면 제국 3인방을 만난다.

유리: *오오가미씨, 재미있는 소문이 있으면 가르쳐주세요.*
츠바키: *새로운 브로마이드가 많이 들어왔으니까 사러오세요.*
카스미: *또 여러가지 일을 도와주실 거죠, 잘 부탁드립니다.*



공략불가라는 것이 아쉬운 제국 3인방

☆ 사무실을 나오면 츠바키가 경파와 연파에 대해서 알려준다.

츠바키: *오오가미씨.*
오오가미: *이야, 츠바키양, 언제나 수고가 많아.*
츠바키: *예! 오오가미씨가 돌아오셔서 정말로 기뻐요! 오오가미씨는 제국에 돌아와서 제일 기쁜 게 뭐에요?*

▶평화를 위해 일한다는 것. (경파도 UP)
▶츠바키를 만날 수 있다는 것. (연파도 UP)

…그 다음은 경파&연파 시스템 설명을 참조할 것.

☆정원에서 산보하고 있는 사쿠라를 만날 수 있다. 봄이 왔음을 기뻐하며 좋은 추억을 만들어가자고 한다.

▶틀림없이 많이 만들 수 있을 거야. (신뢰도 UP)
▶이것도 추억의 하나야. (신뢰도 UP)

☆지하실 앞에서는 카스미가 오오가미를 막는다. 지하 쪽은 개수공사중이라고 하고 악실은 오오가미만 출입금지라고 한다.

☆자신의 방으로 가면 누군가 방안에서 문을 걸어 잠그고 누구인지 맞추라고 한다.

▶아이리스인가. (변화 없음)
▶사쿠라인가. (신뢰도 UP)
▶요네다 지배인인가. (신뢰도 DOWN)

☆없는 대원들의 방으로 가면 아이리스가 나타나 외롭지 않느냐고 묻는다.

▶아이리스가 있으니까 괜찮아. (신뢰도 UP)
▶얼마동안은 참아야지. (변화 없음)
▶…외로워. (변화 없음)

☆유희실로 가면.

아이리스: *앗, 사쿠라! 준비 끝났어?*
사쿠라: *나는 이제 조금 남았어. 아이리스는 어때?*
오오가미: *사쿠라와 아이리스인가? 아무래도 옆의 살롱에서 이야기하고 있는가 보군.*
아이리스: *아이리스는 대강 끝났어. 사쿠라, 도와줄까?*
사쿠라: *고마워, 아이리스. 하지만 조금만 더하면 되니까 걱정하지 않아도 괜찮아.*
아이리스: *…에헷! 오빠, 정말로 돌아온 거야! 아이리스 기뻐서… 또 눈물이 나올려고 그래.*
사쿠라: *아이리스…*

▶말을 건다. (사쿠라, 아이리스 신뢰도 DOWN, 시간경과 시 사쿠라, 아이리스 신뢰도 UP)

아이리스: *오빠… 역시 멋있고 엄청 상냥해.*
사쿠라: *으응, 그래… 나도… 그렇게 생각해. …자, 아이리스, 오오가미씨를 위해서라도 준비, 열심히 하자.*
아이리스: *으, 으응, 그럼 아이리스 갈게. 사쿠라, 힘내!*

사쿠라: 고마워, 아이리스. 또 나중에 봐.

☆2층 복도에서 아이리스와 만난다. 개찰원 일이 힘들 거라고 격려해주는 아이리스.
(여기서 곰인형 쟝퐁에게 말을 걸면 아이리스의 신용도 UP)



솜뭉어리에게 말을 걸어야 한다니…

☆콜렉션을 생각하는 사람들은 매점에 가서 브로마이드를 구입하도록 하자. 나중에 구입할 수도 있으니 성급한 걱정은 말자.

12시 정각에 지배인실에 가서 신고를 하도록 한다. 군복은 이 일에 맞지 않으니 사복을 지급받고, 옷을 갈아입으러 지배인실을 나서면 사쿠라와 아이리스가 기다리고 있다. 사쿠라가 방으로 안내하겠다고 하자, 아이리스는 자기가 안내하겠다며 떼를 쓴다.

▶사쿠라에게 데려달라고 한다. (사쿠라 신용도 UP, 아이리스 신용도 DOWN)
▶아이리스에게 데려달라고 한다. (사쿠라 신용도 DOWN, 아이리스 신용도 UP)
▶두 사람에게 데려달라고 한다. (변화 없음)

옷을 갈아입는 순서는.

1. ていねいに脫ぐ(정장을 벗는다)
2. 服をたたむ(옷을 갠다)
3. ズボンをはく(바지를 입는다)
4. 髮をとかす(머리카락을 세운다. 중요!)

잘못하면 두 사람 모두 신용도 DOWN. 순서대로 잘 입으면 두 사람 모두 신용도 UP × 2이다.

오오가미를 어디론가 데리고 가는 두 사람. 그곳은 다름아닌 악실이었다. 오오가미의 귀환축하파티. 그것을 위해서 두 사람을 비롯한 모두가 바쁘게 준비를 했던 것이다. 건배를 하는 사람들. 갑자기 요네다가 중요한 일이 있다며 모두를 주목시킨다. 오오가미 이외의 새로운 멤버의 참가를 알리는 요네다. 모두들 놀라는 가운데 그녀의 모습이 나타난다.

▶괴짜가 아닐까. (사쿠라, 아이리스 신뢰도 DOWN)
▶낯을 가릴 거 같아. (사쿠라 신뢰도 UP)
▶…귀여운 애라면 좋을 텐데. (사쿠라 신뢰도 DOWN)


스미레를 능가하는 재능 만능주의녀

오리히메: *챠오. 소렛타 오리히메입니다. 오리히메라고 불러주세요.*
요네다: *소렛타의 집은 이탈리아에서 '붉은 귀족'이라고 불리는 명문이다.*
오리히메: *네.*
오오가미: *헤에에… 굉장하군요.*
요네다: *이 세명은 카스미, 유리, 츠바키. 극장의 일을 맡고 있다. 그리고 사쿠라와 아이리스. 하나구미의 대원이다.*
사쿠라: *신구지 사쿠라입니다. 잘 부탁해요.*
아이리스: *아호~ 아이리스예요. 이쪽은 곰 쟝퐁. 사이좋게 지내!*
오리히메: *여러분. 잘 부탁드립니다.*
요네다: *그리고 이 녀석은 오오가미 이치로. 제국화격단 하나구미의 대장이다.*

▶(경파도 UP)
▶(연파도 UP, 오리히메 신뢰도 DOWN)

오리히메: *….*
오오가미: *…? 오리히메군?*
오리히메: *소위. 확실히 말해두겠는데 저는 일본 남자를 좋아하지 않아요. 일본 남자. 연약하고, 의지도 약하고 좀 비겁해요. 대장이니 뭔지 모르겠지만 나에게 방해되는 짓은 하지 말아 주세요.*
오오가미: *오. 오리히메…*
요네다: *뭐. 인사는 그 정도로 하고 오리히메도 오오가미도 앉아.*

오리히메의 건방진 태도가 계속되는 가운데. 오오가미의 한마디에 토라진 오리히메는 방으로 돌아가려고 한다. 변명을 하려고 해도 변명할 기회조차 주지 않는다.

▶오리히메를 부른다. (아래 선택기가 사라졌을 때 선택하면 사쿠라 신뢰도 DOWN)
▶오리히메를 따라간다. (변화없음. 시간경과 시 사라짐)



드디어 폭발하지 않는 쓸만한 발명품을 만든 건가?

제극에서 첫 밤을 맞이하게 된 오오가미. 그의 방에서 이상한 소리가 들린다. 방구석에 놓여있던 기계에서 나는 소리였다. 이윽고 그 기계에서 코우란의 얼굴이 비추어지고…. 그 기계는 코우란이 만든 키네마트론이라는 통신기계였다. 자신의 주파수는 13700이라면서 한번 해보라고 한다. 앞으로 키네마트론은 자주 쓰일 것이니 사용법을 확실히 익혀두도록 하자. 화상 통신기계라는 대발명품에 놀란 오오가미. 놀라움이 끝나기도 전에 칸나에게서 통신이 들어온다. 그녀도 코우란에게 키네마트론을 받고 오키나와로 건너간 것이었다. 다시 스미레에게서 통신이 들어온다. 아무리 통신이라도 앙숙지간은 앙숙지간인지라 스미레와 칸나는 싸우기 시작. 그러던 도중에 마리아에게서 통신이 들어와 두 사람을 말린다. 멀리 떨어진 상태에서 서로의 얼굴을 보며 연락을 할 수 있는 기계에 대해 모두 놀라움을 감추지 못한다. 코우란이 만든 발명품에는 폭발 위험이 없는 것도 있다는 것을 깨닫는 순간이었다.

키네마트론 통신 종료후, 사쿠라가 찾아온다. 요네다로부터 야간순찰 명령을 전해주고 오리히메도 같이 야간 순찰을 하자고 한다.

▶좋아, 가자. (사쿠라 신뢰도 UP, 선택)
▶…오리히메도 함께?
▶이미 잠들었을 텐데…

오리히메의 방으로 찾아가 오리히메와 함께 야간순찰을 하자고 설득한다.

▶단도직입적으로 말한다. (경파도 UP, 선택)
▶돌려서 말한다. (연파도 UP)

▶어떻게 시간을 내주지 않겠어?
▶기분전환이 될 거야. (선택)

▶10시까지다. (선택)
▶11시까지다.
▶12시까지다.

오리히메의 설득에 성공하면 사쿠라의 신뢰도 UP. 이제 여기저기 돌아다니면서 순찰을 하자(그냥 돌아다니면서 시간 떼우기만 하면 되는 것이니 별것 아니다).

☆현관으로 가면 오리히메가 대장이 직접 순찰을 도는 것에 대해서 일손부족이 아니냐고 묻는다.

▶이것도 대장의 임무다. (사쿠라 신뢰도 UP)
▶역시 그렇게 생각해?

☆무대 쪽으로 가다보면 통로에서 아이리스를 만난다.

▶이런 시간에 뭐 하는 거야? (변화 없음)
▶밤에 돌아다니는 건 안돼

오빠랑 같이 순찰을 하고 싶다고 하면서 자기가 숨을 테니 찾아보라고 한다. 숨어있는 곳은 옷걸이 사이에 있다. 아이리스를 찾는다면 아이리스의 신뢰도 UP.

☆음악실에 가면 피아노가 있는 것에 오리히메가 놀라워한다. 그리고는 피아노를 치기 시작하는데…. 오오가미가 좋은 곡이라고 평하자 오리히메는 코웃음을 치며 자신이 쳤던 곡명을 말해보라고 한다.

▶독일 행진곡이지? (오리히메 신뢰도 DOWN)
▶이탈리아 행진곡이지? (오리히메 신뢰도 DOWN)
▶터키 행진곡이지? (오리히메 신뢰도 UP)

10시가 되었을 때 종이 치고 순찰이 끝난다.

▶둘 다 방까지 데려다 줄게. (사쿠라 신뢰도 UP, 오리히메는 홀로 가버림)
▶그럼 잘 자. (변화 없음)

다음 날. 아직 무대가 서지 않는 때이기 때문에 할 일없는 오오가미를 제극 3인방은 그냥 놔두지 않는다. 불들려서 전표정리 등 잡무에 시달리는 오오가미. 고생하는 오오가미에게 유리는 전표를 세는 중 말을 걸어오고…. 침착하게 다음 숫자를 입력하자.



필자가 판단키로 파워의 마감일은 이것보다 더욱 괴롭다

▶매점에 간다. (브로마이드를 구입할 수 있다. 먼저 번에 구입을 했었다면 구입할 수 없다)
▶무대로 간다. (곧바로 다음 이벤트로 연결)

매점을 나서면 아이리스가 급하게 달려온다. 사쿠라와 오리히메가 싸우고 있다면서 오오가미를 데려가려고 온 것이다. 상황은, 대사연습으로 호흡을 맞추려고 했던 사쿠라가 오리히메에게 거절당하면서 일어난 것이었다. 노력보다는 재능을 우선시하면서 자신은 천재 연기자이기 때문에 연습은 필요없다는 것. 그러한 태도에 사쿠라는 계속해서 연습의 필요성을 말해주지만 오리히메는 도리어 화를 내며 돌아가려고 한다.

▶비키지 않는다. (사쿠라, 아이리스 신뢰도 UP, 시간경과 후 사라짐)
▶비킨다. (사쿠라 신뢰도 DOWN)

오오가미가 비키지 않자 오리히메는 물을 끼얹어버린다.

오오가미: *오리히메군…. 이 대제국극장의 무대에 서주지 않겠나?*
그리고 우리들과 함께 싸워주지 않겠나? 같은 화조의 동료로써.



이때 울리는 출격 사이렌. 같이 출격하자는 말에 오리히메는 재미있겠다며 자신의 실력을 보여주겠다고 작전 지령실로 향한다.

▶적에 대해서.

오오가미: *적이 나타난 것입니까? 어떤 놈입니까?*
요네다: *음… 실은 아직 정체를 알 수 없다. 단, 강력한 요기 반응을 가지고 있는 자가 이 제국에 접근해 오고 있다.*
오오가미: *뭐라고요? 그럼 적이 노리는 것은….*
요네다: *그렇다. 이 대제국극장… 그리고 우리들, 제국화격단이다. 곧 해가 진다. 야간전투가 될 것이니 방심은 금물이다.*

▶오리히메의 전투복이 다른 이유.

오오가미: *오리히메군… 너만 전투복이 모두와 달라 보이는 것 같은데?*
오리히메: *이것은 제가 소속되어있던 엘리트 부대 '세이구미(星組)'의 전투복이에요.*
오오가미: *세이구미?*
요네다: *우리들 하나구미가 결성되기 전 실험적으로 조직된 부대가 있었다.*
오리히메: *그렇습니다. 따라서 우리들 쪽이 캐리어가 높은 겁니다.*

▶특별히 없다.

그리고 전투에는 초기의 영자갑충이었던 광무를 개수, 개량하여 고출력을 낸 광무·개가 쓰인다고 한다. 갑자기 사쿠라가 놀라면서 오오가미를 부른다. 오리히메가 혼자서 출격한다는 말만 남기고 사라졌다는 것이다. 갑자기 들리는 영자갑충의 시동음. 옆의 격납고에서는 세이구미의 영자갑충이었던 아이젠 크라우드가 발진을 기다리고 있었다. 홀로 출격해버리는 오리히메. 뒤따라 모두 출격을 한다.

▶제국화격단 하나구미 출격하라! (사쿠라, 아이리스 신뢰도 UP, 경패도 UP)수 없다)
▶꽃구경을 준비하라! (연패도 UP)


이때만큼은 이 게임의 동력설정이 증기기관이라는 것에 분노한다


사쿠라 대전 2는 촉수물~

전투 1-1

통신: *적의 마조기병 '와키지(脇侍)'를 전멸시켜라! 부탁한다, 오오가미!*

제멋대로 혼자 출격한 오리히메를 뒤쫓아 출격한 일행. 잠깐 방심한 틈에 마조기병은 제극근처까지 도달했다. 재빨리 '제극방위벽'을 작동시켜 위기를 모면한 제극.

ADVICE: 전투는 간단하다. 처음 플레이하는 사람들은 이 전투에서 전투 감각을 느낄 수 있을 것이다. 단, 제극방위벽에는 문이 있으니 돌파당하지 않도록 좌측상단의 마조기병을 먼저 해치우자.

오오가미: *좋아, 해냈다… 하지만 적의 마조기병은 와키지였어… 다시 이 제도에 나타난 것인가….*



사탄: *오랜만이군… 제국화격단.*
사쿠라: *너, 너는!! 서, 설마…아오이 사탄!*
오리히메: *아오이…사탄? 누굽니까? 저건?*
사쿠라: *일년 전…마의 힘을 이용하여 이 제도를 부수려고 했던 무서운 남자예요. 하지만 사탄은 죽었을 텐데… 어째서…?*
사탄: *아오이…사탄…? 그것은 거짓된 이름… 거짓된 삶… 반혼의 술로써 나는 다시 소생했다!*
사쿠라: *…바, 반혼의 술!?*
오오가미: *누가 너를 소생시켰나? 도대체 무엇을 위해서!?*
사탄: *너희들이 그것을 알 필요는… 없다.*

멋모르는 오리히메는 당당히 나섰다가 사탄에게 쓰러지고 만다. 사탄이 최후의 일격을 날리려고 하자….

▶오리히메를 감싼다 (시간경과 시 사쿠라가 대신 막아준다)

왜 자신을 구했냐고 묻는 오리히메. 동료이기 때문에 구하는 게 당연하다는 오오가미의 말에 동료의식이 싹트

기 시작한다.



시간경과 시 사쿠라가 대신 오리히메를 감싼다

전투 1-2



통신: *아오이 사탄이 타고 있는 마조기병 '쿠라이카무이(闇神威)'를 쓰러뜨려라!*

ADVICE: 역시 간단한 전투다. 쿠라이카무이의 공격력은 하나구미 대원들의 두 배에 달하기 때문에 주의를 요하지만 그렇게 신경 쓸만한 것은 아니다. 주위에 와키지들이 나타나니 우선 와키지들을 전멸시킨다면 편하게 이길 수 있다.

사탄: *이 제도는 저주받았다… 어리석은 인간들에 의해서. 저주받은 제도를 구하기 위해서는 이 거짓된 평화를… 부수지 않으면 안되는 것이다!!*

오오가미: *제도가… 저주받아? 무슨 소리냐?*

사탄: *훗, 알고싶나? 나의 애도 광도무형(光刀無形)을 통해서 알아보라.*

전투 후

사탄: *바… 바보같은!? 저주받은 제도의 힘을 얻은 이 내가… 어째서….*

모두 무사한 것을 확인한 오오가미는 다시 한번 오리히메에게 하나구미의 동료로써 함께 싸워달라고 부탁한다. 오리히메는 승낙을 하고, 사쿠라는 오래간만에 '언제나의 그것'을 하자고 한다. 오리히메는 바보같은 짓이라며 거절을 하고….



시체(?)를 뒤로하고 승리의 포즈!

사탄은 살아있었다. 아니, 죽지 못하고 있었다. 요네다가 나와서 설득해 보지만 그의 확고한 사상을 꺾을 수는 없었다. 그러는 와중 갑자기 사탄의 뒤에서 누군가가 사탄을 찌른다.

오오가미: *네 녀석은 !?*

가면남자: *오니오(鬼王).*





제도의 새로운 적을 확인한 하나구미 대원들. 승리의 기쁨에 한껏 취해서 제극으로 돌아간다.

그리고 봄날 벚꽃놀이를 나온 일행들. 요네다가 이제 어떻게 할거냐고 오리히메에게 묻자 자신의 힘이 더 필요한 것 같아 있어 주겠다고 한다. 다시 한번 잘 부탁한다고 하자, 자신은 아직까지 일본 남자는 질색이라는 것에 변함이 없다고 딱 잘라 말한다. 새로운 적들에 대해서 근심하는 하나구미 대원들. 하지만 그때 일은 그때 가서. 지금은 즐겁게 지내야 할 때가 아닌가.

차회 예고



들어봐 들어봐
이번에 제격에 새로운 사람이 들어온대
아이리스 정말 기대돼
다음 회 사쿠라 대전 2
'아이리스의 편지'
태정 사쿠라에 로망의 폭풍!
아이리스 있잖아, 사실…

제 2화 아이리스의 편지

아침부터 키네마트론으로 요네다 지배인으로부터 연락이 온다. 잠깐 할 이야기가 있으니 지하지령실로 와달라는 것이었다. 화면을 봐달라는 요네다. 화면에는 지난번에 쓰러뜨렸던 아오이 사탄이 비추어지고 있었다. 요네다는 그가 자신의 옛 동료인 야마자키 신노스케(山崎 眞之介)이며, 거기에 대해 자신에게 질문할 것이 없냐고 묻는다.



아오이 사탄~!

▶새로운 적에 대해서 듣는다

오오가미: *이전에 나타났던 적은 누구였던 겁니까?*

요네다: *그 녀석은 나도 모른다. 어떤 조직인지 무엇이 목적인지… 그러나 야마자키는 말했다. 이 제도는 저주받은 도시라고 말이야… 그리고 야마자키를 일격에 죽인 그 가면의 남자… 아마도 새로운 적이 노리는 건 이 제도, 토쿄일 것이다.*

▶야마자키 신노스케에 대해서 묻는다

요네다: *… '야마자키 신노스케'에 대해서 알고 있는가?*

▶예, 알고 있습니다. (선택)
▶이름정도는….
▶아니오, 모릅니다.



오오가미: *예, 알고 있습니다. 함께 강마전쟁에서 싸운 요네다 지배인의 전우입니다.*

요네다: *… 아아, 그렇다. 지금으로부터 14년 전…제국육군에서 '대강마부대'라고 불리는 특수부대가 설립되었다. 제도의 마와 싸우기 위한 전투부대… 지금의 제격의 전신이다. 그리고 7년 전… 우리들은 일본교에 나타난 거대한 강마와 싸웠다. 이름하여 '강마전쟁'이라는 것이었다. 그리고 그 강마전쟁이…우리들 대강마부대의 최후의 싸움이 되고 말았다. 이것이 그때의 사진이다. 이전 이 제격에 있던 후지에다 아야메군도 있다. 아야메군은 강마전쟁의 후에도 제격의 부사령관으로써 활동해주었지만… 저번 대전에서 몸을 바쳐 평화를 지키고… 돌아오지 못하는 사람이 되었다.*

오오가미: *….*

요네다: *가장 오른쪽에 있는 남자가 신구지 카즈마… 사쿠라의 아버지로써 강마전쟁 후 사망했다. 정 가운데 있는 것이 나와 아야메군. 그리고 왼쪽의 남자가… 야마자키다. 알고있나… 영자갑충의 기본설계를 생각해낸 것은 야마자키*

다. 싸움뿐이었지… 녀석은… 진정한 의미로 천재였다. 그러나… 강마전쟁 후에 야마자키는 행방을 감추었다…. 녀석에게 그 후 무슨 일이 일어났는지는… 나도 모른다. 그러나 설마 그런 모습으로 재회하고, 갈라져버린 입장이 되었을 줄은….

슬퍼하는 요네다에게 위로의 말을 건네고, 기운을 차린 요네다는 또 한 명의 신입이 오늘 12시에 들어온다며 환영회 준비를 하라고 하는데…. 또 다른 신입이 온다고 하니 아이리스는 잔뜩 신이 난 모양이다. 지난번 환영회를 끝낸 지 얼마 되지 않는 시점에서 또 환영회를 한다는 것은 번거롭다는 사람도 있지만, 아이리스는 그래도 파티는 열어야 한다고 조른다.

▶좋아, 하자! (사쿠라·아이리스 신뢰도 UP)
▶이전에도 하지 않았니. (사쿠라·아이리스 신뢰도 DOWN)
▶… 귀여운 애라면 좋을 텐데. (연파도 UP)

사쿠라는 준비하는 것을 도와달라고 한다.

▶사쿠라를 돕겠어. (아이리스와 함께 제국 3인방 불러오기, 매점과 사무실 방문)
▶오리히메를 돕겠어. (한마디 해두지만 이 여자는 일본 남자를 싫어해!)
▶아이리스를 돕겠어. (부엌의 접시 나르기, 주방에서 악실로 접시 나르기)

어떻게 하더라도 아이리스와 함께 일을 하게 된다. 현재 11시, 신입대원이 도착하기까지는 1시간이 남아있다. 일을 마치고 난 뒤 다른 곳을 느긋이 돌아다녀 보자. 사쿠라를 도울 때 사무실에서 지하실이 완공되었다는 소식을 접할 수 있다. 더불어 목욕탕 엿보기는 절대 안 된다는 충고도 (대한민국의 건강한 사내들이라면 이런 말씀은 무시하리라고 생각한다)….

☆로비를 지나던 도중 수수께끼의 여성과 조우

여자: 저기, 거기 멋있는 오빠… 잠깐 괜찮을까요…;
오오가미: 아, 예, 무슨 일이십니까?
여자: 대제국극장이 여기가 맞아요?
오오가미: 예, 그렇습니다만…;
여자: 고마워요. …이건 감사의 선물이에요. 쪽♡
오오가미: 우왓!
아이리스: 아앗!
여자: 어머, 부끄러워하긴… 귀여운 사람이네. 걱정 말아요. 저기, 당신 잠깐? 이런 곳보다도 더 좋은 곳으로 가지 않을래요?

▶저는 업무중입니다. (아이리스 신뢰도 UP)
▶그것보다 당신에 대해서 알고 싶은데…. (아이리스 신뢰도 DOWN)

은근슬쩍 오오가미에게 추파를 던지고 가는 여성. 아이리스는 오빠는 자신의 연인이라면서 화를 낸다(…).



필자는 섹시한 여자는 질색이다

☆아이리스와 함께 매점으로 가서 아이리스의 브로마이드를 구입하면 신뢰도 UP.

☆다락으로 가면 오리히메를 만날 수 있다. 무얼 하냐고 묻는 두 사람이지만 오리히메는 자신이 무엇을 하고 있든 무슨 상관이냐며 가버린다. 이후 오리히메의 방으로 가면 그녀의 방안으로 들어갈 수 있다.

☆ 살롱 앞에서 사쿠라와 만날 수 있다. 오리히메를 찾고 있으니 그녀가 있는 곳을 가르쳐주자. 이후 만났을 때 사쿠라의 신뢰도가 올라간다.

☆ 아이리스의 방으로 가면 아이리스의 방을 구경할 수 있다.
인형을 클릭하면 수많은 인형들을 소개시켜주는데 이전에 받은 토끼 인형의 이름만이 정해지지 않았다고 한다. 참고로 토끼 인형은 수컷이라고 한다(인형에도 성별이 있나?).

▶마리는 어때? (변화 없음)
▶피에르는 어때? (아이리스 신뢰도 UP)
▶포케포케는 어때? (아이리스 신뢰도 UP)

옷장을 클릭하면 자신에게 가장 잘 어울리는 옷은 어떤 옷이냐고 물어온다.

▶지금 입고 있는 옷이 좋아. (아이리스 신뢰도 UP)
▶전투복이 좋아. (아이리스 신뢰도 UP)
▶옷이 사람의 매력은 아니야. (변화 없음)

☆ 대장실로 가면 아이리스에게 키네마트론을 구경시켜준다. 이번 기회에 다른 회원들의 주파수를 알아내어 단축 다이얼을 설정해놓자.

☆ 시간이 다되면 자동으로 악실로 가게 된다. 악실에서는 아이리스가 2층 테라스에서 신입을 환영하자고 한다. 누가 그녀의 어리광을 안 받아주겠는가? 같이 가주자(같이 안가면 이벤트를 못 본다… 밋밋한 환영식을 보고 싶은 사람은 냉혹하게 거절을 하던지).



거절할 수 없는 미소

테라스에서 아이리스와 담소를 나누다보면 어느새 신입대원이 건물 안으로 들어왔다. 급히 뛰어나가는 아이리스. 위험하게도 손잡이를 타고 내려가다가 떨어져버린다.


숙련자 이외는 따라하기 금지


소년과 소녀

새로 들어온 신입대원은 레니 미르히슈트라세. 오리히메와 같은 세이구미의 대원이었다.

▶함께 힘내자! (변화 없음)
▶말이 없구나…. (변화 없음)

그다지 감정을 내비치지 않는 레니에게 하나구미 대원들은 약간의 곤란함을 느낀다. 이윽고 환영회. 같은 세이구미의 멤버였던 오리히메는 레니를 알아보고 반가워한다. 그의 복잡한 이름을 하나구미의 일원들에게 소개를 하는데….

▶미히르슈트라세(ミヒルシュトラーセ). (오리히메 신뢰도 DOWN)
▶미르히슈트라제(ミルヒシュトラーゼ). (오리히메 신뢰도 DOWN)
▶미르히슈트라세(ミルヒシュトラーセ). (정답, 오리히메 신뢰도 UP)

곧이어 오리히메가 레니에 대해서 소개한다. 그는 독일 출신이며 미르히는 밀크, 슈트라세는 길, 합쳐서 은하수(milkyway)라는 뜻을 가지고 있다고 한다. 다시 요네다 지배인은 또 한 명의 신입직원인 카게야마 사키(影山サキ)를 소개한다. 이미 서로를 알고 있는 오오가미와 사키. 그런 둘 사이를 사쿠라가 질투를 하고(신뢰도 DOWN). 파티를 벌이려는 찰나 출격 사이렌이 울린다. 갑자기 레니는 현재 상황의 파악과 자신의 아이젠 크라우드의 위치를 묻고는 혼자서 가버린다.



제도의 북동쪽에 위치한 마을에 적이 들어왔다고 한다. 다수의 어린아이와 시민들이 있어서 공격에 어려움이 많을 것이다. 시민들을 위해서 싸우자는 오오가미의 말에 레니는 전투에선 오로지 승리와 패배만이 있을 뿐이라고 대답, 오오가미를 당황하게 만든다. 오리히메의 말로는 감정을 배제한 채 전투머신으로만 길러져서 그렇다고 한다. 이번에는 쇼게이마루(翔鯨丸)의 출격이 가능하다.

▶공격중심의 작전으로 가겠습니다! (초반 쇼게이마루의 지원공격 후 소수의 적들과 대적)
▶방어중심의 작전으로 가겠습니다! (쇼게이마루에게서 회복물자 공급)

▶제국화격단, 출격하라! (사쿠라·아이리스·오리히메 신뢰도 UP)
▶레니, 임내라!


고래가 떴다!

전투 2-1



힘만 세고 머리나쁜 타입과



머리만 좋고 힘없는 타입이 힘을 합치면 결단코 망한다

통신: *지금은 적의 미조기병 '와키지'를 전멸시켜주십시오!*

ADVICE: 힘이야말로 정의라고 외치는 모쿠지키를 레니가 일격에 보내버리기 때문에 이번 전투에서는 상대할 것은 와키지와 대포뿐이다. 대포인 증기화전(蒸氣火箭)은 그다지 강하지는 않으나 놔두면 귀찮으니 레니로 하나하나 부수도록 하자. 가운데의 엄폐물들은 화전의 사정거리에 닿지 않으니 잘 이용하도록 하자. 공략하고자 하는 여성에게 감싸기를 걸어놓고 화전 앞으로 돌격하는 방법도 좋을 것이다(…).

오오가미: *레니, 조작은 어때?*
레니: *…그다지.*
오오가미: *그, 그래… 그것보다 레니…*

▶적을 어떻게 공격할까? (장황한 전황 분석을 들을 수 있다)
▶꽃에 대해서 어떻게 생각해? (변화 없음)

전투 2-2

콩고: *크하하하하하하! 좋아, 좋아, 좋아! 오싹오싹해지는데!*

통신: *콩고(金剛)가 타고 있는 미조기병 '다이히켄(大日劍)'을 파괴해주십시오!*

ADVICE: 금색의 와키지 4대가 귀찮으니 빨리 해치우도록 하자. 이 녀석들은 일반적인 와키지 녀석보다 내구성과 공격력이 좋으니 주의. 콩고의 필살기인 귀신굉천살(鬼神轟天殺)은 공격력이 강하고 유효범위가 넓으니, 맞는다면 아이리스로 회복을 하자. 힘만 세고 머리 나쁜 바보이니 포위하여 두들기면 금세 끝난다.

콩고: *핫핫핫…! 꽤 하잖아! 제국화격단. 오늘은 이 정도로 해두겠다! …어이, 네 녀석! 머리 좋군. 이름을 가르쳐주지 않겠나.*
오오가미: *제국화격단 하나구미 대장 오오가미 이치로다!!*
콩고: *후후… 오오가미 이치로인가… 기억해두지. 다음에 만날 때는 비석에 이름을 새겨 넣어둬라. 크하하하하…*

전투가 끝나고 시민들이 무사한 것을 확인한다. 가족끼리 있는 시민들의 모습을 보고 아이리스는 슬픈 표정을 지으며 돌아가 버린다.

밤이 되자 사쿠라가 오오가미의 방으로 찾아온다. 쿠로키카이(黑鬼會)가 나타나서 중단된 레니의 환영식을 살롱에서 다시 하기 위해 부르러 왔다고 한다.

▶좋아, 가자. (사쿠라 신뢰도 UP)
▶귀찮아…. (사쿠라 신뢰도 DOWN)

오오가미: *아아, 기다렸지. 그럼 환영회를 계속 해볼까.*
아이리스: *응, 아이리스, 과자 가지고 왔어.*
오리히메: *아, 이건 프랑스 린초의 비스켓이군요? 잘먹겠습니다!*
아이리스: *저기저기, 레니도 먹어.*
레니: *…*
아이리스: *… 어때? 맛있어?*
레니: *… 영양가가 낮아.*

레니의 퉁명스러운 대답에 개의치 않고 하나구미 대원들은 과자를 먹기 시작한다. 그 과자는 아이리스의 아빠가 부쳐준 것이라고 한다. 아빠를 매우 좋아한다는 말에 갑자기 오리히메는 불쾌감을 표시한다.

▶다행이구나, 아이리스. (변화 없음)
▶나와 아빠 어느쪽이 좋아? (아이리스 신뢰도 UP)
▶… 오리히메군? (변화 없음)

오리히메: *정말, 아까 전부터 아빠, 아빠라니 바보같아!!*
아이리스: *엣…*
사쿠라 : *오리히메씨…!?*
오리히메: *…흥.*
오오가미: *오리히메….*

▶아이리스에게 사과하게 한다. (변화 없음)
▶어째서 화를 내는거지? (변화 없음)

오오가미: *어째서 화를 내는 거지? 아까 전까지는 기분이 괜찮았으면서….*
오리히메: *… 그다지, 저는 화내고 있는 게 아닙니다. 그것보다 나의 기분을 소위가 이러쿵 저러쿵 말하지 말아주세요!*
오오가미: *오리히메….*
사쿠라 : *오리히메씨… 갑자기 왜 그러시는 거죠?*
오리히메: *별로, 아무 것도 아닙니다. 단지, 아버지의 편지를 받고 기뻐하는 걸 웃긴다고 생각한 것뿐입니다.*

이런 오리히메의 태도에 아이리스는 화를 낸다. 영력의 폭주로 인해 밥상(?) 뒤집기를 시전하고 사라지는 아이리스. 그런 아이리스를 찾아 다시 제극을 헤메게 된다.



필살! 밥상 뒤집기!!!

☆ 아이리스의 방으로 가면 방문은 열려 있지만 아이리스는 없다.

☆ 2층 홀 방향으로 가다보면 테라스에 있는 레니를 만날 수 있다.

▶말을 건다.
▶자리를 뜬다.
▶'누구게?'를 한다.

'누구게?'를 한다면 메치기를 당하고 만다. 그리고는 자신은 반사적으로 상대를 던져버리니까 등뒤로는 가까이 오지 않는 편이 좋다고 충고해준다.


상대를 가리지 않으면 이렇게 된다

DreamCast

☆ 로비에는 아이리스를 찾으러 돌아다니는 사쿠라가 있다. 아이리스의 상태가 이상하다며 걱정하는 사쿠라.

▶조금 있으면 괜찮을 거야.
▶가끔 기분 나쁠 때도 있겠지.
▶그러고 보니 그 전투 후에~. (시간경과, 사쿠라 신뢰도 UP)

☆ 의상실 쪽으로 가면 오리히메를 만날 수 있다.

▶오리히메에게 말을 건다
▶잠시 지켜본다. (오리히메 신뢰도 DOWN)

아이리스에게 했던 말이 심했다는 걸 인정한 것인지 아이리스 수색(?)에 협조하고 있었던 것이다.

▶아이리스를 찾고 있어? (변화 없음)
▶밤 순찰 도는 건가? (변화 없음)

☆ 도구실에서 사키를 만날 수 있다. 갑자기 자신을 안아달라는 사키. 제극에 와서 많이 불안하다고 오오가미를 꾀신다.

▶안는다. (연피도 UP, 사쿠라 신뢰도 DOWN)
▶거절한다. (변화 없음)

거절하면 발을 삐었다고 하면서 넘어진다. 왼손을 잡아서 일으켜 주자. 여기저기 클릭을 하면 사쿠라의 신뢰도가 DOWN되니 조심하도록.

갑자기 나타나는 백색 정장차림의 신사. 해변을 배경으로 한 채 통기타를 튀기며 등장.



또 한 명의 괴짜 등장



요오! 오오가미!

카야마: *이야~ 오래간만이군 오오가미! 건강한 것 같으니 다행이군. 나는 행복하다네!*
오오가미: *… 누, 누구냐! 너는!?*
카야마: *뭐냐, 뭐냐뭐냐뭐냐! 잊어버린 거냐? 친구를 몰라보다니, 해군 사관학교에서 너의 옆자리에 앉았던 이 카야마 유이치를 잊어버린 건가?*
오오가미: *… 카야마!? 그래, 카야마냐! 굉장히 멋있어졌구나… 그나저나 이런 곳에는 무슨 일이지?*
카야마: *행복하구나. 동기생이었던 너와 이렇게 재회할 수 있다니….*
오오가미: *질문에 대답해, 카야마! 그러니까 무엇 때문에 여기 있는 거냐?*
카야마: *뭐, 뭐… 그런 것은 아무래도 괜찮잖아. 안 그래?… 그것보다 오오가미, 그야말로 '호사다마(좋은 일에는 마가 낀다)'로군. 여자와 노닥거리다가는 언젠가 큰코다칠게다.*
오오가미: *읏….*
카야마: *… 자, 나는 여기서 실례하지.*
오오가미: 어, 어이, 카야마…!
카야마: *앗, 그렇지… 오오가미, 지붕다락방에 가봐라. 네가 찾고 있는 것이 반드시 거기에 있을 거다….*

☆ 다락으로 가는 도중에 레니를 만난다. 지하 쪽으로 향하는 레니를 뒤따라 지하격납고로 가면 아이젠 크라우드를 정비하는 레니를 만날 수 있다.

☆ 카야마를 만난 뒤 바로 사쿠라의 방으로 가면 아직까지 사키의 일로 삐져있는 사쿠라를 만날 수 있다.

▶사정을 이야기한다. (변화 없음)
▶변명을 한다. (시간경과 후 소멸, 사쿠라 신뢰도 UP)

다락으로 가면 아이리스가 있다. 위로해주는 오오가미. 기운을 차린 아이리스는 부모님께 답장을 쓰겠다며 편지를 대신 써달라고 한다. 불어를 모르는 오오가미는 난감해하지만 자신이 프랑스어로 받아 적어주겠다고 한다. 이후 아이리스가 방으로 찾아와 편지를 쓰기 시작한다. 편지를 잘 작성하면 아이리스의 신뢰도 UP.



오오가미: *처음 뵙겠습니다. 오오가미 이치로….*

▶제국 화격단 하나구미의 대장입니다.
▶아이리스의 애인입니다.
▶극장의 개찰원입니다.

오오가미: *분명 아이리스를 걱정하고 계실 것이라고 생각합니다만… 아이리스는….*

▶건강하게 지내고 있습니다.
▶하나구미의 중요한 전력입니다.
▶제멋대로 굴어서 고생하고 있습니다.

오오가미: *아이리스는 반드시 제가….*

▶지켜 보이겠습니다.
▶행복하게 해주겠습니다.
▶착한 아이로 만들어 보이겠습니다.

오오가미: *아이리스는 우리들의 소중한, 소중한 동료이니까요.*

편지를 제대로 써주면 아이리스의 신뢰도 UP. 그리고 어렸을 때부터 힘을 컨트롤하지 못해서 갇혀있는 때가 많아, 가족의 사랑을 제대로 받지 못했다는 이야기를 듣는다. 측은한 마음이 드는 오오가미는 그녀를 위로해주고, 위로를 해주고 나면 부탁이 있다면서 같이 자고 싶다고 한다.

▶아이, 괜찮아. (아이리스 신뢰도 UP)
▶그건… 안되겠는데.

잠에서 깬 두 사람. 꿈을 꿨다고 하는 아이리스에게 자신도 아이리스의 꿈을 꿨다고(시간경과 후 2번째, 신뢰도 UP). 같은 침대에서 잤기 때문에 같은 꿈을 꿨다는 낯간지러운 소리를 하고 난 뒤 아침식사를 하러 식당으로 향한다.
식당에서는 요네다가 정장을 하고 사키와 동행으로 외출을 하려고 하고 있다. 외출하는 요네다에게 아이리스의 편지를 맡기는 오오가미. 그 때, 출격 사이렌이 울린다. 전투를 오오가미에게 부탁하는 요네다.

사쿠라: *제국화격단 하나구미 집합했습니다!*
오오가미: *적의 출현지점은?*
레니: *정보로는 시부야, 마조기병이 대량으로 물자를 옮기고 있습니다.*
사쿠라: *시부야라면 '고라이고오'로 출동할 수 있군요!*
오리히메: *고라이고오? 뭡니까, 그건?*
사쿠라: *제국화격단이 자랑하는 광무수송용 지하열차에요. '탄환열차'라는 별명이 붙을 정도로 순식간에 목적지까지 도달합니다.*
오오가미: *그나저나… 적은 물자를 사용하여 무엇을 하려는 것일까?*
오리히메: *반드시 무언가의 준비를 하고 있는 것이 틀림없습니다. 준비가 완벽하지 않은 틈에 속공으로 적을 파괴하는 쪽이 좋다고 생각합니다.*
레니: *… 적이 무엇을 하고 있는지 상황을 보고 선택해야한다고 생각합니다.*

작전선택

1. 속공으로 적을 격파한다.
2. 상황을 보고 정보를 수집한다.

▶제국화격단, 출격하라! (사쿠라·아이리스·오리히메 신뢰도 UP)
▶아이리스, 외출이다! (아이리스 신뢰도 UP)


고라이고오를 이용하여 출격한다

한편, 요네다 중장은 일을 마치고 제극으로 돌아오던 도중에 저격을 당하고 만다.

요네다: *노, 농담이 아니야… 나는 돌아간다… 제극으로… 거기에는… 나의 귀여운 아이들이 있어… 여기서… 이런 곳에서 쓰러… 질까보냐…!*

전투 2-3

통신: *(속공 선택 시)이번 작전은 모든 물자통을 파괴하는 것이 목적입니다! (정보전 선택 시)이번 작전은 청색의 물자통을 파괴하는 것이 목적입니다!*

ADVICE: 와키지보다는 물자통을 노리도록 하자. 공격범위가 넓은 아이리스와 오리히메, 레니를 잘 이용하는 것이 지름길. 특히 아이리스는 고저차를 무시한 이동이 된다는 점을 잘 활용하도록.

전투 2-4



통신: *모쿠시키가 타고 있는 마조기병 '치켄'을 파괴해주십시오!*

물자통을 모두 파괴하고 나면 모쿠시키가 쿠로키카이 오행중 한 명인 모쿠시키가 등장한다. 자신의 계획대로라면서 잘난체를 해대는데….

ADVICE: 역시 아이리스의 고저차 무시 이동이 빛을 발한다. 귀찮은 와키지들을 떨궈내고 치켄을 에워싸자. 치켄이 내놓는 비트형 병기는 귀찮으니 아이리스나 오리히메의 공격으로 부셔버리자. 치켄은 그다지 커다란 위력이 없으니 주위의 떨거지들만 주의하면 쉽게 클리어할 수 있다. 아이리스의 회복을 적절히 사용하자. 참고로 모쿠시키는 약한 대신에 2회 이동을 할 수 있다(행동횟수가 네 번이라는 소리).

사쿠라: *모쿠시키… 이번에는 어떻게든 물리쳤지만….*
아이리스: *이겼으니까 됐잖아? 그것보다 언제나의 그거 하자!*
사쿠라: *그래, 하자고.*
레니: *… ?*
오리히메: *레니는 처음이니까 잘 모르겠지만 이 사람들은 승리후엔 언제나 승리의 포즈를 잡곤 해~.*
레니: *… 귀환한다.*
아이리스: *안~돼! 레니도 같이 하자고! 자, 간다!*

승리의 기쁨을 누리고 있는 대원들. 예전의 데이트 약속으로 기대하고 있는 아이리스. 하지만 갑자기 사키에게서 요네다 중장이 저격당했다는 소식이 온다.



필자도 한심한 눈으로 이 장면을 바라보고 있다

차회 예고



뭐, 뭐야? 지배인이 저격당했다고?
칸나씨.
으응? 그것은?
다음회 사쿠라 대전 2
아아, 맞선.
태정 사쿠라에 포망의 폭풍!
소위, 전….

제 3화 아아, 맞선

요네다 중장이 입원해 있는 육군병원으로 향하는 일행들. 요네다 중장은 아직까지 의식이 돌아오고 있지 않고 있다. 슬퍼하는 대원들. 하지만 요네다가 반드시 회복할 것을 믿고 병원을 나올 수밖에 없었다.



명이 잠으로 질긴 아저씨

☆ 정원으로 가면 아이리스가 울고 있다. 말을 걸어 위로해주도록 하자.

> ▶말을 건다. (아이리스 신뢰도 UP)

☆ 홀에는 사쿠라와 아이리스가 요네다의 상태에 대해서 걱정하고 있다. 요네다 지배인이 죽는 게 아니냐며 슬퍼하는 아이리스.

> ▶위로한다. (사쿠라·아이리스 신뢰도 UP)
> ▶눈물 흘리지 말아 줘. (사쿠라·아이리스 신뢰도 UP)

☆ 키네마트론으로 통신을 할 수 있다. 칸나와 스미레는 연락이 되지 않는다. 요네다가 저격당했다는 소식을 들은 두 사람은 요네다의 상태를 묻고.

(코우란에게 걸었을 때, 허겁지겁 요네다의 상태를 물어온다)

> ▶걱정 마, 괜찮아. (마리아 신뢰도 UP)
> ▶의식이 돌아오지 않아서…. (코우란 신뢰도 UP)

(마리아에게 걸었을 때(주파수 번호 13900번), 곧 일본으로 돌아가겠다고 한다)

> ▶아아, 부탁해. (변화 없음)
> ▶여기는 우리들에게 맡겨 줘. (마리아, 코우란 신뢰도 UP)

☆ 지하의 단련실로 가면 레니가 트레이닝을 하고 있다. 요네다 중장이 저격당했는데도 태연한 레니. 방심하고 있다가 총에 맞은 쪽이 나쁜 것이라고 한다.

> ▶무슨 소리를 하는 거냐! (변화 없음)
> ▶확실히… 어쩔 수 없겠지. (변화 없음)

☆ 단련실에서 레니를 만나고 난 뒤 욕실로 가면 레니가 목욕을 하고 있다. 남자끼리니 뭐 어때하는 기분으로(시간경과 후 '나도 한번 욕실에 들어가 보자'를 선택)의 목욕장면을 볼 수 있다. 그리고는 레니가 여자라는 사실이 밝혀지는데….

☆ 사무실로 가면 유리와 대화를 할 수 있다. 이번 여름 공연인 '리어왕'에 대해서 걱정을 한다. 남자 배역이 없는데 리어왕은 누가 하지?

카스미가 헐레벌떡 뛰어와 오오가미에게 충격적인 사실을 말해준다. 갑자기 정계의 관계자들에게서의 원조가 전면중단이 되었다는 것이다. 이로써 하나구미는 막대한 자금이 들어가는 제도방위에 제 역할을 해낼 수 없는 지경까지 온 것이다. 여름 공연을 성공시켜서 자금난을 막아보자는 오오가미(카스미와의 대화에서 첫 번째 선택).

이번 사태에 대하여 의논을 하기 위해 모든 대원들을 악실로 모이게 한 오오가미. 원조가 끊어졌다는 것을 모두에게 전하자 대원들은 놀라워하며 어찌할 바를 몰라한다.

▶밝고 힘기차게―. (연파도 UP, 사쿠라·아이리스·오리히메 신뢰도 UP)
▶모두 기업을 넣고―. (경파도 UP, 사쿠라·아이리스 신뢰도 UP)

모두들 공연으로 자금난을 타개해보자는 각오를 한다. 하지만 이번 공연인 '리어왕'에 출연할 남자배우가 없는 지금, 배역에 대해서 다시 걱정을 하기 시작한다. 그때 나타나는 칸나.



칸나가 돌아왔다

칸나의 귀환으로 인해 분위기가 바뀐 하나구미 대원들. 모두들 파이팅을 외치는 가운데 연습이 시작된다. 만약 레니가 여자라는 것이 밝혀지는 이벤트를 보았다면 연습 때 다른 대원들에게 밝혀진다.

오오가미: *이리하여… 여름공연을 향해서 하나구미의 연습은 시작되었다. 칸나의 밝은 성격이 하나구미의 모두에게 전해져 연습은 순조롭다. '리어왕'의 스토리에 대해서 하나구미만의 해석이 추가되었다.*

칸나: *으음…*

사쿠라: *…? 칸나씨, 왜 그러세요?*

칸나: *리어왕이 너무 비극적인 운명을 가진 아저씨 같아서 말야…*

오리히메: *그렇게 말하더라도 리어왕은 예부터 비극으로 정해져 있어요.*

칸나: *그거야 그렇지만….*

사쿠라: *그래요! 생각대로 리어왕을 해피엔드로 해보지 않겠어요? 리어왕을 생각대로 건강하고 강력한 할아버지로 연출하는 거예요. 요네다 지배인이 리어왕처럼 건강하게 돌아오기를… 그런 의미를 담아서.*



막가는 하나구미 대원들. 그들은 결국 옛 고전인 리어왕을 뜯어고쳐 요네다의 무사귀환을 바라는 공연으로 만들기로 한다. 이런 모습을 흐뭇하게 지켜보는 오오가미에게 칸나가 정원에서 카라데 수련을 부탁한다.

▶나라도 괜찮다면 붙어보자. (칸나 신뢰도 UP)
▶자, 참아 줘. (변화 없음)

칸나는 '상단', '중단', '하단'의 3가지 공격을 해온다. '상단'은 머리, '중단'은 배, '하단'은 '발'을 노린다. 적절한 판단과 타이밍으로 칸나의 공격을 막아내자. 2번을 막아내고 나면 다시 '상단'은 '웅크리다(しゃがむ)', '중단'은 'ジャンプ'로 피하자. 마지막으로 반격해보라고 하는데…. 상단이 들어온다면 숙이고 난 뒤 공격, 하단이 들어오면 점프한 뒤 공격으로 반격을 하자. 시간이 경과하면 반격을 할 수 있는 칸이 없어지는데 이때는 그냥 피하기만 하도록. 피하기만 한다면 역시 대장답다며 신뢰도가 UP된다(수행을 마치고 난 뒤 칸나 신뢰도 UP).

하루의 일과를 마치고 방으로 돌아온 오오가미. 갑자기 스미레에게 연락이 온다.

스미레: *…*

오오가미: *스미레군이잖아… 무슨 일이야 이런 시간에?*

스미레: *소위… 소위는 저와 제국화격단, 어느 쪽이… 중요하지요? 대답해주세요. 소위….*

스미레: *소위… 안녕…*

▶스미레군이야. (스미레 신뢰도 UP)
▶제국화격단이야. (변화 없음)

왠지 이상한 스미레의 태도. 의문을 가지는 오오가미이지만 지금으로써는 알 길은 없다.

쿠로키카이의 본거지. 쿠로키카이 오행중이 모여있는 가운데 회의가 시작된다. 그들의 계획에 의해 제국화격단에 대한 원조가 끊어졌던 것이었다. 콩고와 치치구모(土蜘蛛)의 대립 가운데, 오니오는 '다이니치켄'이 부서진 콩고 대신 치치구모를 보내고…. 불평하는 콩고를 뒤로 두고 치치구모는 제국화격단을 공격하러 나선다.

한창 연습중인 하나구미 대원들. 하지만 어젯밤 스미레의 이상한 통신 때문에 근심이 쌓여있는 오오가미에게 칸나가 무슨 일이냐고 묻는다.

▶말을 돌린다. (칸나 신뢰도 DOWN)
▶통신에 대해서 이야기한다. (사쿠라·오리히메 신뢰도 DOWN)

그 때, 유리가 달려와 빅뉴스를 알려준다. 다름 아닌 스미레의 결혼소식. 놀라워하는 일행들. 그리고 스미레가 결혼을 하게 된다면 칸자키 중공업으로부터의 원조도 다시 재개가 된다고 한다.

▶스미레를 구하러 가자! (사쿠라·아이리스·칸나 신뢰도 UP)
▶스미레를 축하하러 가자! (사쿠라·아이리스·칸나 신뢰도 DOWN)

칸자키 저택으로 달려가는 하나구미 대원들. 들어가려고 하지만 저택의 문은 굳게 닫혀있다.

▶누군가를 불러본다.
▶억지로 문을 연다.
▶다시 온다. (칸나 신뢰도 DOWN)

누군가를 불러보든 억지로 문을 열든, 문은 열리지 않는다. 칸나가 문을 부셔버리려고 나선다.

▶칸나를 말린다. (이 경우 카야마가 등장해서 문을 열어줌)
▶칸나를 부추긴다. (옆차기로 문을 박살냄)

(말렸을 경우)

사쿠라: *무… 문이 열렸다!!*

아이리스: *오빠! 들어가요!!*

오오가미: *기다려…함정일지도 몰라.*

집사: *어, 어째서!? 어째서 문이 열려 있는 거지!?*

오리히메: *… 저 반응이라면 그렇게 함정을 걱정하지 않아도 되겠군요.*

칸나: *좋아, 모두! 칸자키가(家) 내로 돌입이다!*

오오가미: *…어째서 문이 안에서 열린 거지?*

카야마: *'기다리면 바닷길 날씨도 개인다(기다리는 자에게 복이 있다의 일본식 속담)'라는 말도 있잖아, 오오가미?*

오오가미: *카… 카야마! 네가… 어째서 여기에!?*

카야마: *뭐, 문자그대로 가끔은 기다리는 일도 중요하다는 것이지. 나는 언제나 바다를 밝혀주는 태양 같은 존재라구. 핫하하하하!*

오오가미: *카… 카야마…*

카야마: *자, 가라, 오오가미, 스미레씨가 기다리고 있다. 그럼 나는 초여름의 바람과 함께 사라지도록 하지. 작별이다, 오오가미!*

오오가미: *카야마… 저 녀석, 도대체….*

저택에 돌입한 하나구미 대원들은 곧바로 들어간다.

칸나: *우와… 역시나 커다란 집이군.*

사쿠라: *저 집안에 스미레씨가 있는 거군요….*

오오가미: 아아, 서두르지 않으면 안 되겠어.

집사: 앗, 저기에 있다. 여봐라, 수상한 놈들이다! 나와라, 나와~!





칸자키가의 경호원들이 몰려나온다. 피해가던지 싸우고 가던지 양자택일. 어떠한 방향으로 진행을 하더라도 상관은 없다. 칸나와의 수련 덕에 경호원의 공격을 쉽게 막아내는 오오가미(칸나 신뢰도 UP). 사쿠라들은 자신들이 여기를 맡고 있을 테니 먼저 가달라고 외친다.

현관에 도착한 오오가미는 문을 열고 저택 안으로 들어간다. 하지만 스미레의 모습은 보이지 않고…, 계속해서 집안을 뒤지는 칸나와 오오가미.

칸나: …어래? 잠깐 기다려, 대장. 이봐, 대장… 손가락에서 피가 나고 있어.

오오가미: 아… 정말이네. 아까 싸울 때 다친 건가?

칸나: 정말, 어쩔 수 없군. 어디어디… 손 좀 내놔봐.

▶고마워, 칸나. (칸나 신뢰도 UP)
▶소용없겠는데. (칸나 신뢰도 DOWN)



이렇게 하면 주먹을 쥘 수 없다

칸나의 완벽한 치료(?)를 받은 오오가미는 계속해서 스미레를 찾기 시작한다.

한편, 스미레는 계속해서 선을 보고 있으면서도 소위를 기다리고 있었다. 그 때, 칸나와 오오가미의 등장.

칸나: 잠깐 기다려!!

스미레: …!! 이 목소리는… 설마!?

타다요시: … 뭐냐, 너희들은.

오오가미: 제국화격단 · 하나구미 대장 오오가미 이치로입니다!

칸나: 하나구미의 키리시마 칸나다!

스미레: 소위… 그리고… 칸나씨…. (스미레 신뢰도 UP)

오오가미: 스미레….

칸나: 스미레….

타다요시: 오호, 네가 오오가미 이치로 군인가, 이런 소란을… 내가 누군지 알고나 있는 건가? 오랜 기간, 제격을 원조했었던 이 칸자키 타다요시의 얼굴을…. 체면을 망가뜨리려는 생각을 하고 있는 건가?

오오가미: 예, 제극을 원조하셨던 일에 대해서는 감사하고 있습니다. 그러나 그것과 이것은 다릅니다! 스미레의 뜻을 무시하고 결혼을 시키는 것은 이해할 수 없습니다!

타다요시는 비겁하게 제격의 원조에 대한 문제를 꺼낸다. 만약 스미레가 결혼하도록 내버려둔다면 원조를 하겠지만, 그렇지 않을 경우는 제격에 대한 원조를 계속해서 중지한다고. 그리고는 오오가미에게 어떻게 할 것이냐고 묻는다.

▶… 스미레군을 데리고 돌아가겠습니다. (스미레 · 칸나 신뢰도 UP)
▶저로서는 판단할 수 없습니다. (스미레 신뢰도 UP)

대장으로써의 판단은 부대 전체의 의사로 보아도 되겠냐는 타다요시의 말에 머뭇거리지만 갑자기 한 여성이 등장하여 말을 잇는다.

카에데: … 좋습니다. 제국화격단 부사령관으로써 지금의 이야기는 승인하겠습니다.



언니랑 똑같은 목소리의 동생



저 자신을 위해서 가겠어요!

자신을 제국화격단의 부사령관으로 소개하는 여성. 그녀는 전작에서 세상을 떠난 후지에다 아야메의 동생 후지에다 카에데였다. 타다요시도 웃으며 스미레 한사람을 위해서 부대가 움직이는 것에 흡족해한다. 갑자기 들려오는 폭발음. 치치구미가 칸자키가를 습격한 것이었다. 전원에게 출격 명령을 내리는 카에데.

작전선택

1. 적을 먼저 소탕해버리자!
2. 사람들의 안전 확보가 우선이다!

전투 3-1

통신: (빠른 소탕) 어쨌든 간에 저택 내에 있는 적들을 모두 파괴해요. 부탁해요!

(안전확보) 사람들이 모두 피난할 때까지 저택에 적을 접근시키지 마세요.

ADVICE: 스미레와 칸나의 신뢰도가 높은 만큼 두 사람의 공격력은 상당하다. 특히 스미레의 필살기인 렌자쿠노마이(連雀の舞)는 넓은 범위의 적을 쓰러뜨리는데 유용하니 잘 활용하도록.

전투도중 역시나 칸나와 스미레가 말다툼을 하고 만다. 결국은 2턴 동안 누가 가장 많은 적을 쓰러뜨리는가 하는 경쟁을 하기 시작한다. 결과야 어쨌든 승부는 흐지부지 되어버리고 마니 그다지 신경쓰지 말도록. 스미레가 계속 분발을 하면 집안 사람들이 응원하고 들어간다.



대때 가져와!

전투 3-2

치치구미: 하하핫, 즐거워, 즐겁구나! 시시한 인간들이 여기까지 해낼 줄은 말야!! 하지만 말했었지… 네 녀석들은 내가 해치우겠어!!

칸나: 재미있군, 바라는 바다!

스미레: 받아주겠어요!

치치구미: 후후훗… 나는 쿵고나 모쿠시키와는 다르다…. 네 녀석들을 도망치게 두지 않는다! 한사람도 남김없이 비틀어 죽여주겠어.



통신: 치치구미가 타고 있는 마조기병 하치하'를 파괴하세요! 부탁해요, 오오가미군!

ADVICE:: 하치하의 필살기인 큐인만다라(九印曼荼羅)는 8방향의 일직선으로 공격한다. 따라서 포위공격은 기력이 떨어진 뒤에 할 것. 이번에도 마찬가지로 편하게 클리어하기 위해서는 주위의 와키지들을 쓰러뜨리고 난 뒤에 치치구미를 상대하는 편이 좋다.

치치구미: 쿠웃… 화격단… 인간 따위가… 우우… 분하다….

스미레: 결국 당신의 힘은 이 정도의 것이었군요.

칸나: 제도에 우리들이 있는 한 네 녀석들이 좋을 대로 내버려두지 않아!

치치구모: 기다리고 있어라! 다음에는… 다음에야말로 네 녀석들을 해치워주겠어!!



카에데: 처음 뵙겠습니다. 후지에다 카에데입니다. 이제부터 제국화격단 부사령관으로 부임하게 되었습니다. 아야메 언니가 만들고 지킨 제국화격단… 이제부터는 언니를 대신하여 제가 도와드리겠습니다. 잘 부탁드려요, 여러분.
오오가미: …예, 예!! 잘, 잘 부탁드리겠습니다!

사쿠라: 정말… 오오가미씨는 예쁜 사람만 보면 곧 흐리멍텅해진다니까!!
유리: 오오가미씨, 오오가미씨! 빅뉴스예요!!
오오가미: 무슨 일이야, 유리군! 거기에 카스미군까지… 이번에는 뭐지!?
카스미: 요네다 지배인의… 요네다 지배인의 의식이 돌아왔어요!

기뻐하는 하나구미 대원들. 그리고 곧장 요네다의 병문안을 간다.

오오가미: 육군병원의 병실에는 요네다 지배인이 밝게 미소짓고 있었다. 기적적으로 의식이 되돌아온 것과 의외로 건강한 모습에 하나구미의 모든 사람들은 안심. 앞으로 2개월 정도 지나면 어떻게든 퇴원할 수 있을 것이다. 하지만 병원 내에서는 술을 마실 수 없기 때문에 요네다 지배인에게는 길고 긴 2개월이 될 것이다. 그리고 제국에는… 드디어 여름 공연 '리어왕'이 시작되었다. 나도 오랜만에 개찰원의 일로 분주하다. 이 일… 해보니까 의외로 힘들었다…. 하지만… 입구까지 들려오는 함성의 폭풍을 맞고 있으면… 피로한 것도 날아가 버린다.



리어왕 공연의 끝. 물론 관중들의 대호응을 받으며 막이 내렸다.

차회 예고



안녕하세요
리입니다
사쿠라입니다
잘 부탁드리겠어요
다음 회 사쿠라 대전 2
대소동! 폭탄 게이샤 걸즈
태정 사쿠라에 또망의 폭풍!
나쁜 놈들은 용서 못해!

4화 대소동! 폭탄 게이샤 걸즈

사쿠라와 함께 요네다 지배인의 병문안을 가는 길. 사쿠라는 여름을 맞아 썸머 드레스를 선보이며 잘 어울리냐고 물어온다.

▶잘 어울려. (사쿠라 신뢰도 UP)
▶평상시 입는 옷쪽이 더 좋아. (사쿠라 신뢰도 DOWN)

병원으로 들어가려고 할 때 강아지가 짖는다. 귀여운 강아지를 보며 흐뭇해하는 오오가미와 사쿠라. 갑자기 겁없는 개는 차도로 뛰어들고, 개가 앞에 있는지 없는지 모르는 차는 스피드를 줄일 기척도 보이지 않고 돌진해 온다.



쩝…(입맛 다시는 필자)



개를 구하는 오오가미

▶뛰어들어 구한다. (선택하지 않아도 뛰어들며, 발목을 삐게 된다)

개는 안전했지만 차에서 군인들이 내리기 시작한다. 자기들보다 개의 목숨이 더 중요하냐며 자신들이 어떻게 되었으면 어떻게 할거냐고 따지기 시작한다. 오오가미는 첫눈에 그들의 제복이 육군 교관이라는 것을 알아보고, 상대는 오오가미의 계급과 이름을 묻는다.

▶제국해군 소위 오오가미 이치로다!
▶너희들에게 말해줄 이름은 없다!

그들은 제국화격단의 대장이라는 것을 알아보고 어떠한 말도 필요없다며 철권제재를 가하기 시작한다. 하지만 상대는 자신들의 철권제재에 반항한다면 육군과 해군사이의 문제로 번져나갈 것이라고 오오가미를 협박하고, 어쩔 수 없이 그들의 철권제재에 응한다.



코코쿠: 기다려라!
사쿠라: 오오가미씨!
오오가미: 당신은….
코코쿠: ….
육군교관: 네놈들, 무례하다! 육군대신, 코코쿠케이고(京極慶吾) 각하에게 경례 않느냐!?
오오가미: 코코쿠… 케이고?
코코쿠: 당신이 오오가미 이치로 소위군요. 좋은 눈을… 가지고 있군요.
오오가미: ….
코코쿠: 그리고 당신… 역시 아버지와 닮았군요. 신구지 사쿠라….
사쿠라 : 에엣!? 아버지를… 아버지를 알고 있습니까…!!
코코쿠: 음… 그 사람도 불쌍해. 지금쯤 틀림없이… 바보같은 죽음을 맞았다… 쓸데없이 죽었다… 고 저 세상에서 후회하고 있겠지요.
사쿠라: 뭐라고!?
오오가미: 그만둬, 사쿠라!
코코쿠: 아버지같은 개죽음을 당하지 않도록, 현명한 삶을 살아주십시오. 신구지 사쿠라.
사쿠라: 뭐… 뭐라고요…!!
코코쿠: 그럼, 실례.
사쿠라: 기다려요!!
오오가미: 사쿠라!
사쿠라: …용서 못해. 아버지를 우롱하다니… 나는 절대로 용서 못해!!
오오가미: …사쿠라.

병원으로 들어가자 맞은 곳이 아프냐며 걱정하는 사쿠라. 오오가미는 아

까 전의 일은 입원 중인 지배인에게 걱정을 끼치고 싶지 않다며 비밀로 해달라고 부탁한다. 방안으로 들어가려고 하자 누군가가 요네다 지배인에게 저격건의 조사를 보고하고 있는 모양이다. 나오는 사람은 바로 카야마.

오오가미: *카야마 아냐…?*
카야마: *우왓!? 오, 오오가미!? … 이, 이야, 오오가미, 바다는 좋구나. 역시 여름을 말하는데는 바다라니까.*

▶아무래도 좋겠지
▶지배인과는 무엇을?
▶…여기는 병원이야(시간경과 후, 필자는 이것을 선택)

오오가미: *…여기는 바다가 아니고 병원이야, 카야마.*
카야마: *읏… 벼, 병원도 좋구나. 나는 소독약의 냄새를 맡으면 흔미해져서 행복하다네.*
오오가미: *뭐, 뭐냐, 너는…*
카야마: *그, 그럼, 나는 여기서 실례하겠네. '병도 근심 때문에 낫는다'. 요네다 지배인에게는 건강하시라고 전해주게, 자!*
오오가미: *그 말이라면 '병은 근심 때문에 생긴다'가 아닌가?*



코우란 등장

어쨌든 당황해하며 사라지는 카야마를 뒤로하고 병실로 들어가는 오오가미. 병문안을 하는 도중, 구수한 오사카 사투리를 쓰는 코우란의 등장. 그녀는 거의 매일같이 요네다의 병실을 방문하고 있었다고 한다. 코우란은 오오가미의 얼굴에 생긴 상처를 눈치채고, 그것에 대해서 묻는데 결국 비밀로 하자고 했지만 사쿠라가 쿄코쿠에 대한 이야기를 요네다 지배인에게 말해버린다.

요네다: *녀석은… 쿄코쿠 케이고는 젊어서 육군대신의 지위까지 오른 남자다. 세간에서 군축이라고 부르는 '군부에 의한 통치국가'라는 과격한 사상을 제창하고 있다. 과격한 일부의 육군청년장교들의 지지를 모으고 있다고 한다.*

잘 참았다며 위로하는 요네다. 사쿠라는 아버지를 우롱했다며 격분하고…. 오오가미를 제외한 모두를 내보낸 요네다는 건네줄 것이 있다며 한 자루의 검을 건네준다.



개 목에 진주목걸이…

요네다: *강마전쟁 때부터 계속 고락을 같이했던 나의 애도… 신도멸각(神刀滅却)이다.*
오오가미: *그런 소중한 것을…*

▶… 받아들이겠습니다
▶… 받지 못하겠습니다.
▶… 왜 주시는 겁니까?

오오가미: *…왜 주시는 겁니까? 어째서 그런 소중한 칼을 저에게 주시는 건지…*
요네다: *소중한 검이니까 말이야. 신뢰할 수 있는 너에게 주는 거야.*
오오가미: *예, 옛 알겠습니다. 신도멸각… 확실히 전해 받았습니다.*
요네다: *… 음. 그럼 이제 돌아가도 좋아, 오오가미.*

제극으로 돌아가려고 하자 아까 전의 그 강아지가 일행을 기다리고 있다. 코우란과 사쿠라는 이 개를 제극에 데려다가 기르자고 부탁한다.

▶좋아, 그러자! (사쿠라·코우란 신뢰도 UP)
▶그건 무리야. (사쿠라·코우란 신뢰도 DOWN)
▶고양이쪽이 좋을 텐데. (사쿠라·코우란 신뢰도 DOWN)

제극에 돌아온 후 자초지종을 들은 대원들은 흔쾌히 개를 기르는 것에 승낙한다. 사쿠라는 개의 이름을 지어주자고 한다. 의견이 분주한 가운데 오오가미가 개의 이름을 결정하게 되는데….

칸나: *그래, 이 개의 이름은 '다이'가 좋겠어. 지금은 아직 꼬마지만 강하고 커다란 개가 되길 말이야.*
오리히메: *그렇군요 …. '아르타일'이라고 부르면 어떨까요? 아르타일이라는 말은 일본어로 칠월칠석날의 '견우성'이에요. 지금은 칠월칠석의 계절이고 하니 이 이름은 정말로 TIMELY 군요.*
코우란: *…이런 일이 있을 줄 알고 병원에서 돌아오면서부터 계속 생각하고 있었지. 그의 이름은 '론(필자 사담 - 무슨 마작이냐!?)'. '용(龍)'의 중국어로 발음한 거야. 지금은 작지만 언젠가는 하늘로 날아오르는 용과 같이 건강하게 자라주었으면… 그런 바램을 담은 이름이야. 어때? 느낌이 오지?*
스미레: *저는 이 개를 보고 곧 이름을 생각해냈어요.*
오오가미: *헤에… 어떤 이름이지?*
스미레: *에에, '하나마루'입니다. 우아한 울림이지요? 우리들 하나구미의 일원다운 이름이 아닐까요?*
아이리스: *오빠, 아이리스도 이름 생각했어. '토르테'라고 하자. 과자 이름이지만 귀엽고 좋잖아?*
사쿠라: *'시로'라고 이름 붙이는 게 어떨까요? 이 아이, 이렇게 깨끗한 털을 보면 놀랍잖아요.*
오오가미: *레니, 이 녀석에게 붙여줄 좋은 이름 없을까?*
레니: *….*
오오가미: *아무래도 괜찮아. 생각나는 이름이 있으면 말해봐.*
레니: *… 훈트.*
오오가미: *훈트?*
레니: *독일어로 개라는 뜻*

개 이름을 정한 후, 오리히메는 음악실에서 피아노 연습을 하겠다고 하고 사쿠라는 목욕 후정원에서 검을 수련하겠다고 하며, 코우란은 4시에 자신의 방으로 와달라는 부탁을 한다.

▶알았어. 갈게. (코우란 신뢰도 UP)
▶미안…지금은 바빠서. (코우란 신뢰도 DOWN)
▶지금은 안될까? (변화 없음)

☆남자라면 바로 목욕탕으로 뛰어가자. 사쿠라가 목욕하고 있는 것을 훔쳐볼 수 있다. 오오가미가 아까 전에 옷에 대한 칭찬을 해줘서 기분이 좋다고 중얼거린다(사쿠라 신뢰도 UP).

▶말을 건다. (사쿠라 신뢰도 DOWN)
▶뛴다. (게임뿐만 아니라 현실에서도 필요하니 잘 익혀두도록 하자)


남자의 로망

☆ 일찍 정원에 가면 레니가 있다. 레니에게 멍멍이가 다가오지만 레니는 반응을 보이지 않는 이벤트.

▶멍멍이와 놀아주지 않아? (변화 없음)
▶혹시 개를 싫어하는거야? (변화 없음)

☆ 음악실에 가면 오리히메가 피아노를 치고 있다. 오오가미의 실력을 테스트해 보고 싶다며 해보겠냐고 물어온다. 미니게임을 클리어하면 오리히메의 신뢰도 UP.

☆복도에서 아이리스를 만난다. 자신의 생일인 7월 5일이 얼마 안 남았다면서 몇 살이 되는 줄 아냐고 물어온다.

▶11살. (아이리스 신뢰도 DOWN)
▶12살. (아이리스 신뢰도 UP)
▶13살. (변화 없음)

생일날 오오가미에게 선물을 받고 싶다고 말하는데….

▶뭐가 좋을까? (변화 없음)
▶케이크를 사줄게. (아이리스 신뢰도 UP)
▶…데이트를 할까? (아이리스 신뢰도 UP)

☆다시 정원에서 멍멍이와 놀고 있는 스미레를 만날 수 있다. 자신도 예전에 개를 길렀다며 계속해서 멍멍이와 함께 논다.



☆주방으로 가면 칸나와 만날 수 있다. 스페셜 메뉴를 만들고 있다며 어떠냐고 물어온다.

▶맛있겠군! (칸나 신뢰도 UP)
▶나에게는 좀….



먹어라, 먹어!

그러면 잔뜩 먹여줄 테니 3시 30분까지 식당으로 오라고 하고, 식당에서는 칸나와 밥 빨리 먹기 경쟁을 할 수 있다. 요령은 목이 메이면 차를 마실 것. 이긴다면 칸나의 신뢰도 UP.

☆조금 늦게 정원으로 가면 사쿠라가 검술 연습하고 있다. 사쿠라는 같이 연습을 하자고 하고 승낙하면 사쿠라의 미니게임을 즐길 수 있다. 미니게임을 클리어하면 사쿠라의 신뢰도 UP.

4시가 되면 코우란의 방을 찾아가자. 무엇을 수리하고 있으니 잠시 기다리라는 코우란. 그 회중시계는 아버지의 유품이었던 것이다. 코우란은 일찍이 부모를 잃었다. 어렸을 때 신해혁명의 발발로 코우란은 부모와 자매를 잃었다. 그 이후 아야메에게 이끌려 일본 제격으로 왔다고. 그리고 화격단에 처음 들어와서 힘들었을 때 요네다가 용기를 북돋아 주었다고 하며 요네다는 자신의 아버지와 같은 존재라면서 요네다를 저격한 사람을 절대 용서하지 못한다고 격분한다. 혼자서 너무 열을 낸 거 같아 미안해 하는 코우란. 분위기 전환을 위해 자신의 신 발명품을 소개하겠다고 하고 조그마한 검은 구슬을 준다. 한번 던져보라고 하는 코우란의 말에 약간의 의심을 가지고 던져보지만 아니나 다를까. 던지기도 전에 폭발하고 말았다(코우란의 신뢰도 UP).







코우란의 발명품을 의심없이 손을 댔다가는



이렇게 된다

다시 쿠로키카이.

오니오: ….
모쿠시키: *오니오… 나에게 볼일이란 게 뭐지?*
오니오: *요네다 잇키의 암살… 실패한 것 같군….*
모쿠시키: *으음… 스이코부터 연락으로는 요네다는 의식이 되돌아온 것 같더군. 어차피 이것도 나의 계획의 하나… 걱정할 필요는 없네. 이걸로 잠시동안 요네다는 움직일 수 없지…. 우후후후후… 제국화격단, 그리고 또 한 명의 방해꾼을 동시에 없애버릴 수 있는 좋은 기회가 왔단 말이네.*
오니오: *야마구치 카즈토요(山口 和豊)인가….*



불꽃의 카샤

콩고는 이번에도 자신이 나가서 오오가미 이치로를 눌러버리겠다고 나서지만, 거절당하고 모쿠시키는 카샤(火車)에게 임무를 맡기자고 한다.

밤에 아이리스와 칸나가 급하게 방문을 두드린다. 사쿠라와 코우란이 쿄코쿠에게 따지러 갔다는 것이었다. 모두 긴급대책을 세우느라 살롱에 모여있으니 함께 살롱으로 가자. 사키는 모두에게 자신의 탓이라고 하며 육군성에서 흘러나온 쿄코쿠가 후키카와 요정에서 회합을 벌인다는 소문을 사쿠라들에게 말해 주었다고 한다. 서둘러 후키카와 요정으로 향하는 오오가미.





코우란과 사쿠라는 요정에 잠입한다. 그리고는 게이샤(일본 기생)로 변장하여 계획을 세운다.

오오가미는 요정에 도착하고 이제 발을 들이려고 하지만 왠지 요정이라는 곳에 꺼림칙해진다. 하지만 사쿠라와 코우란을 구하기 위해서라면….
여기 저기를 돌아다니면서 정탐을 하는 사쿠라와 코우란. 남자들이 무슨 이야기를 하고 있는 방을 찾아서 여기가 쿄코쿠가 있을 거라고 생각하고 들어갔지만 쿄코쿠는 없고 무서워 보이는 아저씨들만 있을 뿐이다.
사쿠라와 코우란을 찾아다니는 오오가미. 그러다가 사쿠라의 비명소리를 듣는다. 황급히 달려가지만 야마구치라는 술주정뱅이에게 잡혀서 같이 술을 마시게 된다.
아저씨들에게 농락 당하는 사쿠라를 위해 코우란은 자신의 발명품인 '연막군'을 사용하여 위기를 모면한다.





의외로 쓸만한 것도 만들었군

오오가미는 야마구치와 한껏 술에 취해있었다. 옆방에서 일어나는 일도 모르고 한가로이 술을 마시는 두 사람. 야마구치는 그런 오오가미에게 왜 요정에 왔냐고 묻는다.

▶쿄코쿠라는 사람을 만나려고 왔습니다.
▶동료를 구하러 왔습니다.
▶안진하러 왔습니다. (연파도 UP)

쿄코쿠라는 사람이 요정에 왔다는 이야기는 듣지 못했다는 야마구치. 그

때 누군가 불이 났다고 외친다. 불이 났다는 소리에 코우란은 자신의 연막 군은 불이 나지 않는다면서 누군가가 요정에 불을 지른 것이라고 한다. 불타오르는 요정.



요정이 불타고 있다



코우란을 걱정하는 사쿠라

코우란: *사람을 죽이려고 낸 불… 그때와… 똑같아.*

사쿠라: *코, 코우란, 어디에 가는 거에요?*

그런 화재를 보고 코우란은 미친 듯이 화재가 난 건물 속으로 들어간다. 요정의 사람들을 대피시키던 사쿠라는 오오가미와 만나 코우란이 불을 지른 범인을 잡겠다며 안으로 들어가서 아직 나오지 않았다고 걱정한다. 코우란을 구하러 가는 오오가미. 불타는 요정으로 들어가는 순서는 우, 좌, 정면, 좌의 순으로 들어간다. 불길 속에서 코우란을 발견한 오오가미.

코우란: *… 아, 오오가미씨!*

오오가미: *코우란, 뭐하고 있는 거야? 빨리 여기를 벗어나지 않으면!*

코우란: *오오가미씨… 어째서야!? 요네다씨를 죽이려고 하고… 집에 불을 지르고… 이제 싫어! 여러 사람들이 상처입는 건!*

오오가미: *침착해, 코우란!*

코우란: *이거놔, 오오가미씨!! 나는 이제 싸우는 것도 싫어!! 이 불에 타 죽어버릴 거야!*

오오가미: *코우란…! (뺨을 때린다. 코우란 신뢰도 UP)*





코우란: *…!*

오오가미: *… 적당히 하지 못하겠냐, 코우란!*

코우란: *오오가미…씨…?*

오오가미: *…미안. 무심결에 때려버려서. 하지만 알아줘, 코우란.*

코우란: *…나야말로 미안해, 오오가미씨. 나… 이 불을 보고 있으니까 어린 시절이 생각나서…. 그때도… 주위 사람들이 모두 불에 타 죽었어. 그리고는 총성과 비명이 들려서… 우리 아버지와 어머니도 그 불 속에서….*

오오가미: *코우란….*

코우란: *나에게 하나구미는 가족과 같아… 그리고 제극은 나의 집인 거야. 나는 그것을 이유모를 사건으로 막 부셔지도록 하고싶지 않아.*

오오가미: *코우란… 그렇게 생각한다면 반드시 냉정해져야해. 알겠어? 코우란은 한 사람뿐이잖아. 하나구미가 있어. 지금이라면 내가 옆에 있잖아.*

제 정신을 차린 코우란. 이제 탈출을 하도록 하자. 아까 전에 들어왔던 순서의 반대방향으로 나가도록 하자(성공시 코우란의 신뢰도 UP). 불타는 요정을 빠져나간 그들 앞에 카샤가 나타난다.

카샤: *나의 이름은… 카샤. 쿠로키카이 오행중의 한 명….*

오오가미: *쿠로키카이라고!? 이 화재는 네 녀석의 소행이냐!?*

카샤: *크하하하하하… 그럼. 제국화격단을 야마구치라는 쓰레기와 함께 태워버릴까요?*

오오가미: *야마구치…? 어째서 그 사람을 노리는 것이냐!!*

카샤: *훗훗훗. 왜일까요… 그건 지옥에서 생각하세요. 이 오행중, 카샤의 불꽃…. 최대한 즐겁게 해 주시길 바랍니다.*

불길을 탈출한 오오가미와 코우란은 쇼게이마루가 와준 것을 확인한다. 야마구치의 안부를 묻는 오오가미. 야마구치는 자신의 차로 탈출한다고 한다. 쿠로키카이가 야마구치를 노린다는 것을 안 이상 그냥 둘 수는 없다. 그를 보호해야 하는데….

작전선택

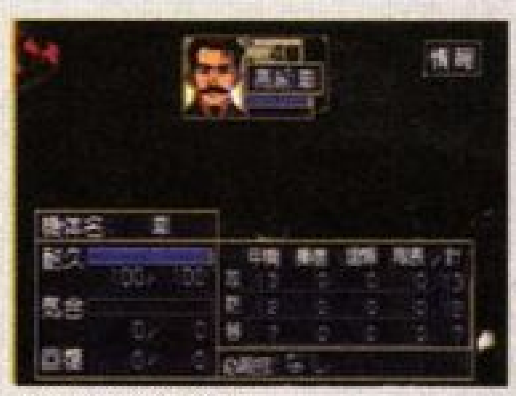
1. 미끼 작전으로 간다.
2. 호위 작전으로 간다.

전투 4-1

카샤: *쿠쿠쿠, 야마자키 아저씨를 감싸면서 싸운다…. 필시 제격도 움직이기 어렵겠지. 이대로 요정과 함께 타죽는 게 좋아. 쿠쿠쿠. 그러나…. 약간만 즐겨보기로 할까나. 고통에 일그러진 얼굴…. 쿠쿠쿠, 참을 수가 없군.*

통신: *(미끼 작전)야마구치씨의 차가 안전한 곳으로 도망칠 때까지 적을 유인하세요!*

(호위 작전)야마구치씨의 차가 안전한 곳으로 도망칠 때까지 호위하세요!


이 아저씨를 지켜야 한다

전투 시작 후, 코우란의 차례가 돌아오면 자기 광무의 공격방법을 기억하냐며 물어온다.

▶전방 공격형이다. (코우란 신뢰도 DOWN)
▶후방 지원형이다. (코우란 신뢰도 UP)
자폭형이다. (코우란 신뢰도 UP)

카샤가 폭탄으로 도시를 엉망으로 만든 것을 보고 코우란은 폭탄은 원래 사람을 죽이기 위해서 만든 것이 아니라며 아쉬워한다. 그런 코우란에게 오오가미는 코우란의 발명품은….

▶많은 사람들을 행복하게 해줄 거야. (코우란 신뢰도 UP)
▶사람을 불행하게 만들 뿐이야. (코우란 신뢰도 DOWN)
▶큰 일이 아니라면 괜찮을 거야. (변화 없음)

ADVICE: **미끼 작전이었다면 야마구치에게 그다지 신경쓰지 않아도 좋다. 하지만 방심하면 당하니 가끔씩 그의 안전을 확인하자. 반대로 호위작전은 앗차하는 순간에 야마구치가 당할 수 있으니 한 명 정도는 후방에 놔두도록 하자. 호노오(焔)은 공격범위가 넓으면서 위력도 강력하기 때문에 주의할 것.**

전투 4-2

카샤는 자신이 자폭장치를 설치해놨다고 하면서 자폭장치를 작동시켜 도시를 폭파시키려고 한다. 하지만 때마침 나타난 마리아에 의해서 저지당하고 만다.

통신: *카샤가 탑승한 마조기병 고구를 격파하세요.*





돌아온 마리아

ADVICE: 쉽다. 간단하다. 마리아는 나왔던 위치에서 약간씩 이동하면서 공격하면 공격받지 않는다. 이번에도 와키지들을 청소하고 포위하여 필살기나 구경하도록 하자.

며칠 후, 제극에는 정장을 한 사내가 찾아온다. 그의 얼굴을 보자 놀라는 대원들. 그는 요정에서 본 술주정뱅이 아저씨 야마구치였던 것이다. 그는 사실 해군대신 야마구치 카즈토요. 자신을 지켜주었던 제국화격단에 대한 해군으로부터의 전폭적인 원조를 약속한다. 재정문제가 해결된 하나구미. 이제는 한숨 돌린 건가?



해군대신 야마구치 카즈토요

차회예고



천, 그것은 육체의 휴식.
여름휴가, 그것은 정신의 휴식.
수제간만의 따뜻한 시간.
다음회, 사쿠라 대전 2.
기쁘고 부끄러운 여름휴가.
괴정 사쿠라에 로망의 폭풍!
지금은 저만을 생각해줘요.



제 5화 기쁘고 부끄러운 여름휴가

매점청소를 도운 오오가미. 제극 3인방은 기뻐하며 마음놓고 쉴 수 있겠다며 좋아한다. 내일부터 여름휴가가 시작되기 때문에 제극은 텅 비게 된다. 츠바키는 다음달까지 극비 임무를 맡았다며 제극에 오지 못할 거라고 하는데, 그 대신 다른 애가 매점을 맡게될 테니 잘 부탁한다고 한다. 요네다 지배인이 돌아오고, 대원들은 퇴원축하 파티를 벌인다. 마리아를 반기면서 입고 있는 옷이 멋지다고 오오가미에게 의견을 묻는다.

▶마리아… 잘 어울려. (마리아 신뢰도 UP)
▶마리아… 멋있어. (마리아 신뢰도 UP)
▶마리아… 아름다워. (마리아 신뢰도 UP)

자기가 없는 동안 어려운 일들을 겪으며 제격을 잘 이끌어와 준 대원들에게 감사의 표시를 하는 요네다. 선물을 주겠다며 여름휴가 동안 3박 4일 일정으로 온천여행을 갔다오라고 한다. 카에데는 무슨 일이 생겼을 때 바로 연락할 수 있게 키네마트론을 가지고 가는 것을 잊지 말라고 한다. 다음날 아침, 남는 시간을 이용해 대원들을 살펴보러 나선다.

☆카에데의 충고를 잊지 않았다면 방안에서 키네마트론을 챙겨가자.

☆복도에서 코우란을 만날 수 있다. 여행가기 전에 할 일이 있다면서 어딘가를 가는데, 지하 격납고에 가면 언제라도 출동할 수 있도록 광무를 정비하고 있다.

▶열심히 해 줘, 코우란. (코우란 신뢰도 UP)
▶걱정되지 않아?
▶그 옷, 멋진데.

그러면서 광무의 개발에 대한 이야기를 해준다.



코우란: *그것은 몇십 년 전, 아메리카의 남북전쟁 때의 이야기…. 아메리카남부의 군대는 전쟁에서 '마술'을 사용했어. 이른바 '주살'이야. 북군에게는 '주살'을 막을 방법이 없었어. 병사도 시민도 픽픽픽픽 쓰러졌었어. 그런데도… 그 때, 살아남기 힘든 전장에서 생존자가 나온 거야. …그것은 증기 트랙터 속에 있던 갓난애기였어. 그 증기 트랙터는 납을 철에 섞어 만든 금속을 사용한 거야. 그 금속이야말로 요력을 막는 힘을 가진…실스우스강이야. 이 광무는 마와 싸우기 위해 장갑이 실스우스강으로 되어있어. 이 제극의 지하부분도 분명 실스우스강으로 만들어져 있을 거야.*

☆스미레는 자신이 항상 쓰던 베개가 아니면 불편해서 잠을 자지 못한다고 한다. 그러면서 오오가미는 어떠냐고 물어오는데.

▶나는 괜찮아. (스미레 신뢰도 UP)
▶아니… 나도 잠을 못 자.
▶나는 베개를 사용하지 않아.

☆오리히메는 아직까지 자고 있으니 깨우지 말자.

☆마리아의 방으로 가면 방안을 구경할 수 있다. 책상을 클릭하면 대장도 일기를 쓰냐고 물어온다. 쓴다고 하자(마리아 신뢰도 UP). 일기를 본 후에 일기를 집어들면 마리아의 신뢰도 DOWN.

☆9시 30분에 정원으로 가면 코우란의 토마토를 노리는 까마귀를 쫓는 미니게임을 할 수 있다. 성공하면 코우란의 신뢰도 UP.

☆오리히메의 방으로 가면 아직까지 오리히메가 잠을 자고 있다.

▶큰소리로 깨운다. (오리히메 신뢰도 UP)
▶무리하게 문을 연다. (오리히메 신뢰도 DOWN)
▶그냥 놔둔다. (변화 없음)

☆유희실에서는 마리아가 포켓볼을 치고 있다. 같이 당구를 치자고 하는데…. 칠 때는 시간경과 후 나오는 '생각하고 친다'를 선택하면 마리아의 신뢰도 UP.



안정된 자세

요네다와 카에데는 제극에 남아서 휴가가는 사람들을 배웅한다. 오리히메는 고우라이고로 아타미까지 가면 안되냐고 하지만 요네다는 휴가여행에는 고우라이고를 사용할 수 없다고 말한다. 그러면 어떻게 아타미까지 가냐고 묻는 오오가미. 이미 요네다는 현관 밖에 증기 버스를 준비해놓았다. 휴가기간 동안 제극을 걱정하는 오오가미. 그런 걱정 말라고 말하면서 누군가를 불러내는 요네다.



바보들~

온바라구미: *제국화격단 바라구미(薔薇組) 등장!*

오오가미: 바, 바라구미~!?

사쿠라: 이…이 사람들은 도대체….

카에데: 너희들이 없는 동안 제극을 지켜줄, 그 이름도 '바라구미'야.

코토네: 처음 뵙겠습니다. 오오가미 소위. 제 이름은 세이류인 코토네(清流院琴音)…. 사랑과 미의 비밀부대, 제국화격단 바라구미의 대장이에요.

오키히코: 이치로~짱! 만나고 싶었어와요! 푹 해줄래요?

오오가미: 우, 우와아아아아앗!! 그만둬줘요!!

코토네: 잠깐, 오키히코, 먼저 제대로 인사하도록 해!!

오키히코: 아라, 안되지. 나 어떻게 됐나 봐. 미안해용. 전 같은 바라구미의 오오타 오키히코(太田 斧彦)예요. 이봐, 키쿠, 너도 인사는 아직이지?

키쿠노조: 예! 저, 저, 저기… 처음…뵙겠…습니다…오오가미씨… 저는… 오카키쿠노조(丘菊之丞), 입니다… 자, 잘 부탁드리겠어요.

오키히코: 후후… 어때, 키쿠노조? 그리워하던 오오가미 소위를 만난 기분은?

키쿠노조: 시, 싫어요, 코토네씨… 그런… 저기… 멋져요.

스미레: 뭐… 뭡니까? 이 희한한 사람들은…?

요네다: 이 녀석들은 이렇게 보여도 육군의 엘리트들이다. 이봐, 오오가미, 인사는 안 하나?

오오가미: 아… 저, 저기… 잘… 부탁… 드리겠습니다.

오키히코: 어머, 이치로, 무슨 긴장을 하는거예용~? 우흥, 귀여워라!

코토네: 아아… 그렇게 쑥스러워하는 당신이 참을 수 없이 사랑스러워….

키쿠노조: …이쪽이야말로 잘 부탁… 드리겠습니다.

칸나: 저, 저기, 지배인… 혹시나 싶어 한가지 물어보고 싶은데….

요네다: …아아. 물론 이 녀석들은 전원… 확실한 남자다.

아이리스: 에엣!! 그럼, 어째서 여자같이 행동하는 거죠?

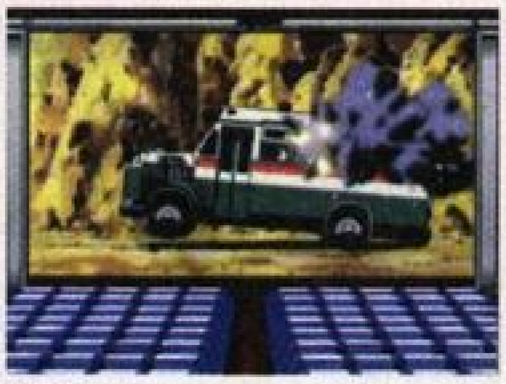
사키: …아이리스, 세상에는 이런저런 사람들이 있는 거예요.

오리히메: 우후후… 이런 건 유럽 귀족에게도 많아요.

어쨌든 믿음은 안가지만 바라구미에게 제극을 맡기고 여행을 떠난다.



코우란이 불안하다


역시나…

증기 버스를 타고 즐겁게 여행을 떠나는 일행들. 아이리스가 같이 트럼프를 가지고 '대부호'를 하자고 한다(다른 말로 '가난뱅이 게임'이라고도 한다).

이윽고 유서깊은 여관인 '켄로쿠엔(劍緣園)'에 도착한다. 칸나는 아까 전에 바다를 보았다면서 당장 바다로 가자고 하는데….

▶좋아, 가자. (칸나 신뢰도 UP)
▶좀 쉬고 싶은데. (칸나 신뢰도 DOWN)

결국은 바다로 가게된다. 러시아에서 태어난 마리아는 바다란 게 생소한 모양(잠깐, 뉴욕에서 어떻게 일본으로 왔지? 1914년에 민간항공기가 날아다녔던가?). 바다에 도착한 일행들은 즐거워하고, 코우란은 바다에서 노는 방법도 여러가지라며 오오가미의 의견을 물어온다.

▶역시 수영을 해야지. (사쿠라·칸나 신뢰도 UP)
▶모래사장에서 땀이나 빼야지. (스미레·오리히메 신뢰도 UP)
▶수박깨기일까나? (아이리스·코우란 신뢰도 UP)

모두들 돌아가고 바다를 보며 해군시절의 추억을 떠올리는 오오가미. 그런 오오가미의 앞에 카야마가 나타난다.



바다의 사나이 카야마

카야마: …여어 오오가미!

오오가미: …누, 누누냐!? 카…카야마!?

카야마: 이야, 오오가미… 진짜 바다는 좋구나…. 너와 이렇게 바다를 바라볼 수 있다는 것이… 난 행복하다네….

▶확실이 바다는 좋아~.
▶~ 너, 어떻게 이런 곳에!?

오오가미: 확실히 바다는 좋군….

카야마: 아아. 남자라면 바다같이 넓고 커다란 마음가짐이 필요해. 그리고…이 커다란 바다를 내다볼 정도의 넓은 시야를 가지지 않으면 안돼. '우물 안의 개구리, 큰 바다를 모른다'…가 되지 않도록 말이야.

오오가미: 말하고 싶은 건 알겠지만… 언제나 뭐냐, 너는?

카야마: 핫핫하! 그럼 나는 슬슬 가보도록 하겠네. 아디오스, 오오가미! 다음에 보자!

오오가미: 카야마… 정말로 수다스럽군, 저녀석….

여관에 돌아온 후 회를 먹는 대원들. 오리히메는 회를 처음 먹어보기 때문에 당황해 한다.



▶그대로 먹어봐. (오리히메 신뢰도 DOWN)
▶장유나 와사비에 찍어서 먹어봐. (오리히메 신뢰도 UP)
▶관상용이라서 먹을 수 없어. (오리히메 신뢰도 DOWN)
▶못 먹겠다면 나한테 줘. (변화 없음)

잠잘 시간이 되자 오리히메는 침실이 어디냐고 묻는다. 친목을 위해서는 잠도 같이해야 하는 법. 하지만 오오가미는 남자이기 때문에 다른 방에서 묵는다고 한다. 사키는 괜찮다며 모두 함께 잠자자고 건의해 오는데.

▶그렇다면 말씀대로~. (연파도 UP)
▶아니, 그건 곤란한데. (경파도 UP)

코우란은 잠들기 전에 하나 중요한 것을 빠뜨렸다며 베개 던지기를 하자고 한다. 마리아는 말리지만…. 그녀들의 갑작스런 배게 싸움에 어쩌지도 못하고 대신 맞아주는 오오가미(해당 캐릭터 신뢰도 UP).



코우란이 말하기론 중국사천년의 역사와 전통의 놀이라고 한다

코우란: 우왓! 누구야!? 갑자기 나에게 던진 게?

칸나: 하하하! 방심은 금물이라고, 코우란.

코우란: 좋아! 스미레씨! 우리들도 반격 개시!

결국은 난장판이 되고만 침소. 결국은 여관의 미닫이문이 부서지고, 마리아는 화를 내며 배게 던지기를 중단시킨다. 그리고는 오오가미에게도 주의를 준다.

▶네~ 죄송합니다.
▶뭐, 괜찮잖아.

내일을 위해 자두기로 하는 오오가미. 파도 소리가 들리는 가운데 편안히 잠을 자고 있는 도중 누군가가 자신을 부른다. 눈을 떠보니 스미레가 그를 부르고 있었다. 조용히 하라는 스미레.

DreamCast

▶우, 무슨 일이지? (변화 없음)
▶무서운 꿈이라도 꿨니? (변화 없음)
▶이런 시각에는 비상식적이야. (경파도 UP, 스미레 신뢰도 DOWN)
▶(시간경과 시 스미레 신뢰도 UP)

내일 함께 둘이서만 바다로 가자고 하면서 오오가미를 꼬시지만 갑자기 들려오는 칸나의 목소리. 하나구미 대원들은 모두 깨어있었다. 사키는 오오가미도 그다지 싫은 것 같지 않다고 하자 사쿠라는 그것에 대해서 어떻게 생각하냐고 묻는다.

▶웃어 넘겨버린다. (사쿠라 신뢰도 DOWN)
▶자는 시늉을 한다. (스미레 신뢰도 DOWN)
▶화를 낸다. (마리아 신뢰도 UP)



난데없이 불쑥~



모두들 노리고 있었다

마리아의 명령에 모두들 제 위치로 돌아가고…. 다시 파도소리를 들으며 오오가미는 잠이 든다.
다음날 아침. 옷을 갈아입고 모두가 있는 방으로 간다. 오늘은 자유행동이라면서 오오가미도 함께 가지고 하는데.

▶바다로 간다(스미레·아이리스·레니 신뢰도 UP)
▶산으로 간다(칸나·코우란·오리이메 신뢰도 UP)
▶여관에 머문다(사쿠라·마리아 신뢰도 UP)

▶바다로 갔을 경우

일행은 스미레와 아이리스, 그리고 레니다. 아이리스는 레니에게 함께 수영하자고 하지만 레니는 거절한다. 오오가미는 해군의 수영실력을 보여주겠다면서 의기양양하고…. 고무보트에 태워주겠냐는 스미레의 부탁에 흔쾌히 승낙하는 오오가미. 하지만 뒤에서 보고 있던 아이리스가 계속해서 보트에 태워달라고 조르자 스미레는 별 수 없이 보트에서 내리려고 하다가 물에 빠지고 만다. 오오가미는 재빨리 스미레를 낚아챘지만 낚아챈 것은 스미레의 수영복.



남자의 로망을


여자가 이해할 리 없다



뭐냐, 이 밋밋한 학교 수영복은~


레니도 마음을 열기 시작하는 건가~

빰을 맞고 모래 무덤행. 아이리스는 어린이 런치 같다며 오오가미를 가지고 논다. 따뜻한 모래 속에서 잠이 들고 만다. 아이리스의 부름에 깨어난 후 본 것은 레니의 수영복 모습. 아이리스와 함께 수영을 하면서 점점 마음을 여는 레니였다.

▶산으로 갔을 경우

일행은 칸나, 오리히메, 코우란. 산 위에서 '야호'를 외치는 일행들. 체력 부족인 오리히메는 산을 오르다 지치고 만다. 일본산은 나무많고 길도 굽어져서 오르기 힘들다고 불평하는 오리히메. 코우란은 냇가가 보인다면서 냇가에서 함께 놀자고 한다. 냇가에서 피라미 잡으면서 즐거운 시간을 보내는 일행들. 피라미가 오리히메 쪽으로 헤엄쳐가자 오리히메는 깜짝 놀라며 물위로 쓰러지고 만다.

▶손을 건넨다.
▶크게 웃는다.



여복에 겨운 녀석은



건져줄 때나



빠질 때나 행복할 지도~

자신만 물에 빠질 수는 없었는지 오오가미까지 물에 빠뜨려버리는 오리히메.

▶여관에 머물 경우

함께 여관에 머무는 멤버는 사쿠라, 마리아, 사키. 노천탕에서 목욕을 하는 오오가미. 천국이 따로 없다. 혼욕(남녀공용)탕이라는 것에 대해 놀라는 사쿠라. 하지만 사키는 여관에 묵고 있는 것은 자기들뿐이라며 걱정할 필요없다고 하며 오오가미가 있는 줄도 모르고 노천탕으로 들어온다. 오오가미는 물 속으로 숨고, 마리아는 인기척을 느끼지만…. 결국은 숨을 참지 못하고 튀어나오는 오오가미.

▶떠오른다. (남자라면 계속 시간을 보내자, 시간을 계속 보내면 마리아 신뢰도 DOWN)



남자의 로망이란~



역시 여자들이 이해하기 어려웠다

정신을 잃은 오오가미를 간호하는 일행. 다음에 다같이 온천을 하자고 하는 사키의 말을 뒤로하고 여관에서의 자유시간은 끝이 난다.

각자 보낸 자유시간에 대해서 이야기꽃이 폈다. 불꽃놀이를 하자는 사쿠라의 제안에 따라 일행은 정원으로 나간다. 불꽃놀이를 하는 아이리스는 오오가미에게 불꽃이 귀엽지 않냐고 묻는다.

▶그렇구나. (아이리스 신뢰도 UP)
▶이걸로는 좀 부족해. (코우란 신뢰도 UP)

면서 자신이 만든 화포를 가지고 오고, 불꽃이 멋지게 터지면 한마디 부탁하는 코우란.

▶구~슬아. (코우란 신뢰도 UP)
▶꼬마~야. (아이리스 · 칸나 신뢰도 UP)
▶…뭐라고 하는 거였지? (변화 없음, 일행들과 다같이 '구슬아~'를 외치게 됨)



불꽃보다 아름다운 처녀들



구슬아! 꼬마야!



한밤중에 노천탕으로 들어가는 오오가미. 하지만 그곳에는 레니가 먼저 와있다. 당황해서 벌거벗은 채 여관을 뛰쳐나와 버린다.

오늘은 모두 함께 바다로 가자고 하는 사쿠라. 모두 준비를 끝마치고 로비에서 집합하기로 하고 해산. 오오가미도 자신의 방에서 준비하고 있을 때, 마리아가 와서 여행이 2일째니 제격의 상태가 궁금하다며 통신을 하자고 한다.

▶아아, 그렇군. (마리아 신뢰도 UP)
▶귀찮은걸~. (마리아 신뢰도 DOWN)

그런데 키네마트론이 보이지 않는다. 자신의 방을 뒤져보겠다는 마리아. 하지만 역시 키네마트론의 모습은 찾아낼 수 없었다.

▶모두에게 알리러 가자. (변화 없음)
▶좀 더 둘이서 찾아보자. (변화 없음)
▶…그냥 쉬자. (마리아 신뢰도 DOWN)

둘이서 키네마트론을 찾기로 하고 대원들의 방을 찾아다닌다.

☆정원에서 어젯밤에 사용했던 폭죽의 잔해들을 회수하고 있는 코우란을 만날 수 있다. 자신의 키네마트론을 잘 사용하고 있냐는 코우란의 질문에.

▶그, 그래. (코우란 신뢰도 UP)
▶실은~. (변화 없음)

☆공작의 방으로 가는 복도에서 스미레를 만날 수 있다. 어제 있었던 일 중에서 어떤 것이 가장 인상깊었냐는 스미레의 질문에.

▶밤에 난리 났던 일. (이전에 화를 내었다면 스미레 신뢰도 UP)
▶불꽃놀이.
▶온천욕을 한 것.

☆공작의 방에는 사키가 있다. 자신은 몸이 약해서 대기하겠다고 하는데. 마리아에게 바다로 갈 준비를 하지않냐고 묻는 사키.

▶아니, 잠깐~. (변화 없음)
▶이 방에 놔둔 물건이 있어서~. (마리아 신뢰도 UP)
▶키네마트론 보지 못했어? (변화 없음)

☆주작의 방에서는 마리아가 키네마트론이 없어진 것에 대해서 오오가미의 의견을 묻는다.

▶누군가 가져간 것이 아닐까? (변화 없음)
▶어딘가에 두고 온게 아닐까? (변화 없음)
▶…아직, 뭐라고 말할 수 없군. (시간경과 후, 마리아 신뢰도 UP)

☆봉황의 방에서는 사쿠라와 오리히메가 수영복으로 갈아입고 있다. 두 명 중 어느 쪽이 낫냐는 질문을 던지는 오리히메. '양쪽 모두 좋아'라고 하는 답변은 허용치 않는다고 한다.

▶사쿠라가~. (사쿠라 신뢰도 UP, 오리히메 신뢰도 DOWN)
▶오리히메가~. (오리히메 신뢰도 UP, 사쿠라 신뢰도 DOWN)
▶역시 양쪽 다~. (오리히메 신뢰도 DOWN)



수영복 역시



남자의 로망

두 사람에게 키네마트론의 행방에 대해서 물어보자는 마리아.

▶아아, 키네마트론 보지 못했어? (마리아 신뢰도 DOWN)
▶혹시 두 사람, 내방에 온 적 없었어? (마리아 신뢰도 UP)
▶날씨 좋군. (변화 없음)

☆탈의실로 가면 레니와 함께 목욕을 하려하는 아이리스를 만날 수 있다.

▶마리아, 들어갈래? (마리아 신뢰도 DOWN)
▶모두 함께 들어갈래? (연파도 UP), ▶아이리스 · 마리아 신뢰도 DOWN)
▶지금은 바빠서~. (변화 없음)

☆로비에는 칸나가 일행을 기다리고 있다. 준비는 다 끝났냐고 묻는 칸나에게….

▶아아, 준비했어. (마리아 신뢰도 DOWN)
▶아니~ 아직이야. (변화 없음)
▶어찌되었든 먼저 가 줘. (시간경과 후, 변화 없음)

갑자기 무언가 생각난 듯이 잠시 기다리라면서 달려가는 마리아. 그녀가 들고 온 것은 키네마트론의 파편이었다. 여관의 어린애들이 해변에서 산책할 때 주웠던 것이라면서 누군가가 밖으로 가지고 나갔을 가능성이 높다고 한다. 아이들이 말해준 장소로 가보면 키네마트론이 부서져 있는 것을 발견한다. 왜 키네마트론을 파괴시켰을까하는 의문에 빠진 마리아.

▶돈이 될 것 같아서가 아닐까? (변화 없음)

못된 장난이 아닐까? (변화 없음)
우리의 통신을 방해하기 위해서겠지 (시간경과 후, 마리아 신뢰도 UP)
통신을 하려고 했던 것 아닐까? (변화 없음)



누군가가 키네마트론을 부쉈다

두 사람은 주위에 천연동굴을 발견하고 그곳을 조사하기로 한다. 동굴 내 폭발 위험을 조사한 뒤 라이터를 켠 상태에서 동굴로 들어간다. 수영을 못하기 때문에 해수가 들어오는 것에 대해서 걱정하는 마리아. 그런 마리아를 위로하면서 계속해서 동굴 속을 들어가게 된다. 동굴의 끝 부분에서 통신기를 발견한다. 이윽고 무전기가 울리는데….





DreamCast

▶수신한다. (마리아 신뢰도 UP)
▶필요 없다. (변화 없음)

마리아: …예.
콩고: …스이코냐? 나다. 콩고다.
오오가미: (…콩고!? 설마 쿠로키카이의 콩고인가!?)
콩고: …스이코, 작전은 어떤가? 녀석의 통신기를 파괴했는가?
마리아: …아아.
콩고: 헤헷, 그런가. 이걸로 등골 휘어지게 되었군. 역시 너는 대단한 여자야.
오오가미: (…여자? 통신기의 주인은 여자란 말인가!?)
콩고: …그건 그렇고 너, 목소리가 이상한데?
마리아: …감기야.
콩고: …그런가. 헤헷, 너도 감기걸리냐?
마리아: …할말이나 해.
콩고: 하하하하! 그런데 그럼 예정대로 지금부터 원군을 보내겠다. 그런데 나는 바다냐 산, 어느 쪽으로 가면 돼?
마리아: (대장… 뭐라고 대답하죠?)
오오가미: (으음… 그렇다면…)

작전 선택

1. 바다로부터….
2. 산으로부터….

통신을 끊은 후 그 통신기로 제격에 지원을 요청한다. 그리고 빠져나가려고 할 때, 입구는 이미 조수에 잠겨 있었다. 마리아는 오오가미 혼자서만 탈출해 달라고 하는데.

▶ 상냥하게 타이른다. (마리아 신뢰도 UP)
▶강하게 격려한다. (마리아 신뢰도 UP)



이 손을 절대 놓지 않겠어

마리아의 손을 잡은 채 빠져나가기 시작하는 오오가미. 겨우 빠져나오긴 했지만 마리아는 의식을 잃었다.

▶손을 잡아준다. (마리아 신뢰도 UP)
▶기도를 한다. (변화 없음)
▶인공호흡을 한다. (시간경과 후, 변화 없음)


남자라면 마우스 투 마우스

마리아는 의식을 되찾고 때마침 쇼게이마루가 도착한다.

전투 5-1

통신: 마조기병 '와키지'를 전멸시키세요!

ADVICE: 작전에 따라서 육로와 해로로 적의 원군이 온다. 원군이 오기 전에 상륙지를 파괴하자. 마리아와의 합체공격이나 스미레의 렌지쿠노마이 같은 넓은 범위의 공격을 써서 적을 쓸어버리자. '어드벤쳐 파트에서 골고루 아첨을 해놨다면 대원 전체의 능력치 수정이 되어 있을 테니 쉬울 것이다.

전투 5-2

통신: 스이코가 타고 있는 마조기병 '호우교우(形)'을 격파해주세요!



나이스 바디

콩고: 하하하하하하하하!!
오오가미: 이 목소리는!?
콩고: 제국화격단! 오늘이야말로 결말을 짓자! 맡겨 줘, 스이코.
스이코: 콩고…나는 아직 지시를 내리지 않았을 텐데!?
콩고: 뭐라고? 너 아까 통신에서 지시했잖아.
스이코: … 통신? …과연. 역시 제국화격단이군. 가짜 통신을 발신했었군.
콩고: …? 뭐냐 스이코. 어떻게 된 거냐?
스이코: 콩고. 너는 가짜 통신에 꼬맹이들에게 놀아난 거야. 후후후… 바보군.



ADVICE: 그다지 어려운 적은 아니지만 1턴 이후 콩고가 나타난다. 녀석은 스이코에 대해서 '감싸기'를 구사하므로 우선 콩고를 쓰러뜨리고 난 뒤 스이코를 물리치도록 하자.

3박 4일의 여름 휴가를 마치고 제국으로 돌아온 일행들. 바다로 갔을 때 오오가미와 마리아가 없었다며 도대체 어디를 갔길래 수영도 하지 못했냐고 추궁한다. 이미 실컷 물을 마셨던 오오가미와 마리아는 웃어버리고 만다.



차회 예고



나는 높은 선덕을 미끄러져 내려가는 스케이트의 날 같은 존재.
하지만 나는….
다음회, 사쿠라대전 2
레니여, 총을 들어라!
태정 사쿠라에 절망의 폭풍.
나는 무엇을 위해….



제 6화 레니여, 총을 들어라!

카에데: …이상으로 먼저 번의 전투에 대한 반성회를 마치겠습니다.
오오가미: 그것보다도… 최근 쿠로키카이의 움직임이 활발해진 것 같습니다.
카에데: 그렇네. 이 2주일간으로 출동 횟수가 3회를 넘었어. 쿠로키카이… 도대체 그들이 노리는 것은 무엇일까…

반성회를 마친 대원들은 가을 공연인 '파랑새'를 연습하기 위해 옷을 갈아입으러 간다. 방으로 돌아가려는 오오가미에게 카에데는 레니의 상태가 이상하다는 걱정을 한다. 옷을 갈아입은 오오가미는 무대로 연습을 보러 간다. 아이리스와 레니의 '파랑새' 공연 연습. 하지만 레니는 레니답지 않게 실수를 연발하고 만다. 레니는 혼자 있게 해달라며 나가버리고 대원들은 연습을 중단한다.



☆악실 앞 복도에서 예전에 츠바키가 출장가면서 잘 부탁한다고 했던 처녀학원(뭔가 어감이 이상하다…)의 노노무라 츠보미(野　村 つぼみ)를 만난다. 츠바키가 돌아올 때까지는 이 아이에게서 브로마이드를 구입하자. 꽤나 덤벙대는 아이.



☆2층으로 올라가는 계단에서 보기에도 끔찍한 바라구미를 만난다. 자기들도 제극으로 이사왔다면서 놀러오라고 하는데…. 정신이 제대로 박힌 사람이라면 갈 일은 없을 것이다.

☆로비 쪽의 계단에서 아이리스를 만난다. 레니의 상태에 대해서 걱정하는 아이리스.

▶분명이 괜찮을 거야. (아이리스 신뢰도 UP)
▶머리를 쓰다듬는다. (경파도 UP, 아이리스 신뢰도 UP)

☆테라스에서 오리히메와 코우란을 만날 수 있다. 태풍이 어느 나라 말인 줄 아냐고 묻는 코우란.

▶일본어인가…
▶중국어인가…. (코우란 신뢰도 UP)
▶영어인가….

확실히 밝혀지진 않았지만 아라비아어라는 설이 있다고 한다. 따라서 '정답'은 모른다라고.

☆지붕다락방으로 가면 칸나가 제극 지붕위로 올라가 보자고 한다. 도와준다고 하면 신뢰도가 올라가면서 칸나의 미니게임을 할 수 있다.

☆5시 반 정도에 로비에 가보면 마리아가 양초를 사러 나간다고 하는데 같이 간다고 하자(마리아 신뢰도 UP). 이후 제극으로 돌아오던 도중 비가 내린다. 마리아의 미니게임.

☆살롱에는 스미레가 밀크티를 마시고 있다.

☆사쿠라의 방으로 가면 오늘 밤 태풍이 오기 때문에 번개가 칠까봐 무서워하고 있다(참고로 사쿠라는 번개를 무서워한다).

▶아하하하하하하! (사쿠라 신뢰도 DOWN)
▶괜찮다면 내가 있어줄게. (사쿠라 신뢰도 UP)
▶내가 밤에 와줄까? (사쿠라 신뢰도 UP)

레니는 자기 방에 있다. 걱정을 하는 오오가미.

레니: 나는… 나는… 무엇을 위해서 싸우고 있지요?
오오가미: …에?
레니: 나는… 자신이 무엇을 위해 싸우고 있는지… 알 수 없어요. 대장은… 도대체 무엇을 위해서 싸우는 겁니까?
오오가미: 그건….



대장은 무엇을 위해 싸우는 겁니까?

어느 것을 선택해도 상관없다. 레니는 이제 쉴 테니까 나가달라고 한다. 방으로 돌아온 오오가미. 레니의 질문을 곰곰이 되씹어보는 가운데 어디선가 들려오는 기타소리.

카야마: 행복하구나… 요오, 오오가미!
오오가미: 그, 그 목소리는! 역시 카야마인가…! 뭐야, 그런 꼴은!?
카야마: 훗, 오오가미… 밤은 좋구나… 나는 밤이 되면 이렇게 거꾸로 매달린다네.
오오가미: …너, 너는 박쥐냐!?
카야마: 흠, 박쥐인가…. 그래…나는 어두운 밤을 날아다니는 한 마리의 박쥐라네.
오오가미: …아무래도 좋으니까 어서 안으로 들어와.
카야마: 훗, 좋겠지. 토옷! 그런데 오오가미… 너는 신념이라는 것을 가지고 있나?
오오가미: …뭐, 뭐야? 아닌 밤중에 홍두깨처럼!?
카야마: 옛사람이 말하길… '이끼의 한 뜻, 바위도 뚫는다'. 말로 말하지 마라. 이치만 따지지 마라. 그런 것들은 답이 아니다. …알겠냐, 오오가미!?
오오가미: 그런가… 확실히 나는 레니의 질문에 말로 답을 하려고 했었다… 레니에게 필요한 것은 말로도 이치로도 표현할 수 없어. 나의 마음이었던 거다.
카야마: 방황하지 마라. 오오가미. 방황하면 적의 손아귀에 떨어진다. 자신의 신념을 관철해라.
오오가미: …아아, 잘 알았다. 충고, 감사한다.
카야마: 그래야 나의 라이벌이다. 자, 오오가미, 간다! 토옷! 영차… 그럼 안녕이다. 오오가미, 아디오스! 다음에 보자!
오오가미: …도대체 저 녀석은 뭐하는 녀석이야!?

카야마가 가고 난 뒤 아이리스가 찾아온다. 레니를 위해서 화환을 만들었다며 같이 레니를 찾아가자고 한다(좋다고 하면 아이리스 신뢰도 UP). 레니의 방 앞에서 레니가 화환을 받아줄까 걱정하는 아이리스를 오오가미는 격려한다. 레니를 불러낸 아이리스는 화환을 레니에게 준다.

레니: …이건?
아이리스: 아이리스가 레니를 위해서 만든 화환이야. 응, 이쁘지?
레니: 아이리스… 어째서 나에게?
아이리스: 레니는 아이리스의 소중한 친구잖아! 친구가 기운없을 때 아이리스가 기운 차리게 해주는 거야!
레니: 친구… 내가…?
오오가미: 레니… 그 화환에는 아이리스의 마음이 잔뜩 담겨있어.
레니: ….
오오가미: 너는 지금 괴로워하고 있는 것에 우리들은 결론을 내줄 수는 없지만… 우리들 하나구미는 언제나 너의 옆에서 지켜보고 있어. 이 화환은 그 증거다.
레니: ….
아이리스: 네, 레니… 받아줄 거지?
레니: …아아, 고마… 워, 아이리스.
아이리스: 와아…! 오빠, 레니가 웃어줬어~!

DreamCast



아이리스의 마음이 담긴 화환

아이리스와 함께 레니의 방을 온 오오가미와 아이리스. 그들이 사라지는 것을 확인한 후 사키는 레니의 방에 들어가 레니에게 최면을 걸어 데리고 가버린다.


최면에 걸리는 레니



카에데: *… 바람이 제법 강해졌군요.*
?: *… 예, 이제 곧 본격적으로 태풍이 불어올 겁니다.*
카에데: *그것보다도 이번 건안… 보고를 들려주겠어요?*
?: *… 요네다 장관의 저격사건 말이군요. 우리들이 비밀리에 수사한 결과… 범인을 찾아냈습니다. 역시 부사령관의 짐작대로….*
카에데: *카게야마 사키… 군요. 그러니 어째서… 무슨 목적을 가지고 그런 짓을….*
?: *사키가 통신을 한 시기와 화격단이 움직임을 대조해본 결과, 연관성이 발견되었습니다. 사키가 통신을 한 수일 후, 반드시… 쿠로키카이가 움직였으니까요.*
카에데: *뭐, 뭐라고요!? 그… 그럼… 설마!?*
?: *… 어디까지나 짐작입니다.*
카에데: *… 당했어!! 지금 하나구미의 상태를 알고있으니… 아마도 사키는… 안돼! 레니가… 레니가 위험해!!*

☆대원들의 방 부근 복도에서 사키를 찾는 카에데를 만난다.

☆아까 전에 사쿠라와의 대화에서 '밤에 보러올게'를 선택했을 때 사쿠라의 방으로 가면 신뢰도 UP. 번개가 치자 비명을 지르는 사쿠라. 안으로 들어가려고 해도 사쿠라는 방에 들여보낼 수 없다고 한다. 억지로 문을 따려고 하지 말자.

아이리스의 방으로 가면 아이리스는 레니가 어디론가 가버릴 거 같아 걱정된다며 레니의 방으로 가자고 한다. 노크를 해도 반응을 하지 않는 레니. 문이 열려있어 들어가 보니 레니는 없고 아이리스가 준 화환만이 떨어져있었다. 갑자기 정비중이던 코우란이 와서 레니가 아이젠 크라우드를 타고 나가버렸다고 한다. 대원들을 비상소집시키는 오오가미.
전대원이 집합한 가운데 카에데는 레니를 데려간 사람은 사키이며, 요네다 지배인의 저격범도 사키였다고 밝힌다. 놀라는 대원들. 어째서 레니를 데려갔는지에 대해서 묻는 오오가미에게 카에데는 레니의 과거에 대해서 말해준다.

카에데: *예전의 구주대전 때… 독일에서는 연구가 진행되고 있었어. '밧크스톰'… 그 계획을 이렇게 부르는 거지. 최강의 완벽한 영적공격력을 가진 병사를 만들어내기 위한 계획…. 그리고 그 계획의 단 한 명의 갓난아기, 그것이… 레니야. '밧크스톰' 계획이 레니에게 요구한 것은… 그것은 우수한 전투기계가 되는 것. 즉, 레니는 사람이 받아야할 애정을 받지 못하고 자랐어. 제일 감수성이 예민한 시기에 레니는 싸우는 것 이외, 아무 것도 배우지 못했어…. 그것이 레니의 마음을 얼마나 고독하게 했는지… 상상도 되지 않아. 전쟁이 끝난 뒤, 레니를 어떻게든 구해주려고 했을 때는… 이미 늦어버렸어. 레니의 마음은… 얼음처럼 굳어 있을 거야….*





사키의 정체를 알아낸 것에 대해서는 자세하게 말해주지 않는 카에데. 현재 태풍 때문에 2인 1조로 행동하게 된다. 아이리스는 오오가미와 함께 레니에게 화환을 건네줄 거라며 같은 조가 된다.

▶제국화격단, 출격하라! (레니를 제외한 전 대원 신뢰도 UP)
▶레니를 반드시 구출하겠어! (아이리스 신뢰도 UP)



참고로 광무에는 확성기 장치가 없다…



영력으로 레니를 찾는 아이리스

남들보다 강한 영력을 가진 아이리스는 레니를 찾아낸다. 레니를 발견한 오오가미와 아이리스. 하지만 레니는 이미 최면에 빠져있어 그들을 알아보지 못한다. 이윽고 등장하는 사키, 아니 스이코. 두 사람을 죽이라고 명령하는 사키.





작전 선택

모두를 부르러가 줘. (아이리스 퇴장 후, 대원들을 데리고 등장)
나와 함께 가 줘. (아이리스와 함께 둘이서만 싸우지만 대원들 등장)

오오가미: *레니는 나에게 어째서 싸우냐고 물었지만 대답해주지 못했다. 지금이야말로 그 답을 가르쳐주겠어. 기다려, 레니!*

전투 6-1

통신: *레니는 스이코의 최면에 빠져있어. 적은 많겠지만 어떻게든 레니에게 접근해서 잘 설득해봐. 레니의 마음을 돌릴 수 있는 것은 오오가미군, 너 뿐이야.*

ADVICE: 3턴 째 대원들 모두가 증원된다. 레니의 앞에 있는 전격포는 귀찮으니 와키지는 신경쓰지 말고 빨리 부수는게 좋다. 레니만 설득하면 끝나는 전투이니 빨리 레니에게 접근하여 설득하도록 하자.

오오가미: *레니! 나를 몰라보겠니!?*
레니: *알고있어. 제국화격단… 나의 적… 내가 쓰러뜨려야 할 적이다… 나는 제정신이야. 너는…적이다.*

▶그만둬 레니!
▶우리들은 적이 아니!

▶공격한다. (시간을 초과시킨다)

▶함께 싸우는 동료다.
▶연극을 하는 동료다

레니: 너… 어째서… 적…인데도….

오오가미: 레니… 기다려라 레니! 지금 그쪽으로 갈게!!

레니: 어째서… 어째서… 공격하지 않는 거지? 적… 인데도….

오오가미: 레니, 속아넘어가지마! 너는 전투기계다. 너 이외의 존재는 적이야!

오오가미: 틀려! 레니, 사람은 믿을 수 있는 존재다!

아이리스: 오빠, 이거!

레니: 그… 그것은!?

오오가미: 레니, 생각해내라! 자기자신을! 그리고 우리들을! 처음 만났을 때… 함께 보냈던 나날을… 너는 잊어버리고 만 거냐? 이 화환 가득 담겨져 있는 아이리스의 마음을 생각해 줘!

레니: 우웃…!

오오가미: …나는 모르고 있었다. 네가 방황하는 것도, 불안해하는 것도, 그리도 고독했던 것도…. '무엇을 위해 싸우는가…' 그때, 나는 진정한 의미로써의 대답을 해주지 못했다. 하지만 지금이라면… 확실히 말할 수 있어. 우리들은… 우리들은 자신을 사랑하는 소중한 사람들을 지키기 위해 싸우는 거다!

레니: 사랑하는… 사람…? 우…우우…

스이코: 무슨 소리를 하던지 소용없다! 레니, 저 녀석들을 죽여라!

오오가미: 돌아와라, 레니! 우리들에게… 동료에게… 하나구미의 모두에게로! 너는 기계가 아니다. 자신의 의지로 싸우면 돼! 너는… 소중한 것을 지키기 위해서!







스이코의 최면에서 풀리는 레니. 쓰러지듯 오오가미의 품에 안긴다.

레니: 다녀왔어, 대장… 다녀왔어, 아이리스… 다녀왔어, 모두… 다녀왔어, 나의… 동료들… 고마워….

전투 6-2

통신: 스이코가 타고 있는 마조기병 '호우교우'를 격파해!



스이코는 분신술을 쓴다

ADVICE: 전투가 시작하자마자 스이코는 많은 분신을 만들어 낸다. 분신 주제에 필살기까지 쓰지만 그다지 데미지는 없으니, 스이코의 필살기를 계속해서 보고 싶지 않은 사람들은 분신들을 청소해 가면서 본체를 공격하자. 어차피 계속해서 분신을 만들어내고 위치를 바꾸니 분신을 처치하든 안하든 상관없다. 전투 중에 레니가 스이코의 위치를 파악하여 전해주므로 쉽게 찾아낼 수 있다.

스이코: 후후후… 이 내가 너희들 따위에게….

오오가미: 스이코….

스이코: 후후후… 믿을 수 있는 것은 없다고 말했던 내가… 마음의 어딘가에서… 그 사람을… 믿고 있었던 건가…. 하지만 후회는 하지 않아. 나는 최후까지… 한사람으로 싸웠다… 자부심을 가지고 죽을 수 있어. …훗. 어쩐지 작별같군… 후후후… 제국화격단! 이제부터의 싸움은 이 정도로는 안 돼.

며칠 후….

오오가미: 제극 가을 공연 '파랑새'는 연일 대만원을 이루었다…. 레니와 아이리스의 능숙한 연기는 극평가의 절찬을 받았다. 평론가 중 한명은 '파랑새'를 이렇게 평가했다. 라스트신의 두 사람은 틀림없이 파랑새를 얻은 남매로써의 사랑으로 넘쳐난다… 라고.

아이리스: 치르치르 오빠. 파랑새는… 우리들의 방에 있었던 거네.

레니: … 아아, 미치르. 행복의 파랑새는 이렇게 가까이 있었던 거야….



…바보가 한 명 늘었다



가을 공연 '파랑새'는 성공리에 끝난다

차회 예고



저는 전능한 대스타입니다! 손님은 엔젤입니다.
하지만 일본 남자는 정말 싫어요.
왜냐하면
넥스트 사쿠라 대전 2, '계절을 벗어난 칠석'
대절 사쿠라의 포수망(혀를 좀 굴려서)의 폭풍!
정말 싫어요!



제 7화 계절을 벗어난 칠석

여전히 칙칙한 쿠로키카이 집회장. 오니오는 그 사람이 움직이기 시작했다는 정체불명의 말을 한다. 의논 도중, 스이코의 사망에 대한 이야기가 나오자 평소 그녀를 질투하던 치치구미와 그녀를 좋아하던 콩고사이에 말싸움이 생긴다. 결국은 이번 작전은 카사에게 맡겨지고….

가을 축제에 놀러간 하나구미 대원들. 하나같이 여기저기 둘러본다고 뿔뿔히 흩어져 구경을 한다.

▶상점을 둘러본다. (아이리스의 미니게임을 할 수 있다)
▶종이극을 보러간다. (종이극 '소년 레드'를 볼 수 있다)
▶잠시 쉰다. (곧바로 다음 이벤트로 직행)

종이극 소년 레드

변사: *예에, 모두- 재밌고 재밌는 종이극이 시작합니다. 밝고 건강하고 정의로운 마음. 소년 레드야말로 진정한 소년의 모습인 것이로다. 어떠한 고난, 위험을 뛰어넘어 소년 레드는 오늘도 간다. 천재과학자 유우카와 박사는 신병기 감마 폭탄을 발명했다. 그 설계도를 노리는 괴신사 해골 X는 철판 로봇 시그마호를 보냈다!*

'후하하하! 유우카와 박사여! 딸은 이 해골 X님이 데려간다.'

'아버니이이이이임'

'오오, 마사에! 누군가, 누군가 딸을 구해주게'

라고 했을 때 바킹! 부르르르-! 만능 스쿠터 레드호를 타고 돌연 나타난 정의의 쾌남아… 유명한 소년 레드의 등장입니다!

'해골 X! 그 아가씨를 놔줘!'

'나타났군 소년 레드, 잘 봐둬라, 나의 시그마호의 힘을!'

고오오오오오

'레드군, 저것을!'

'아아, 적의 철인로봇이!'

놀라는 것도 무리가 아닙니다. 해골 X와 마사에를 손에 쥐고 시그마호는 불꽃을 내뿜으며 밤하늘로 날아올랐습니다! 서치라이트에 비치는 은백색의 몸은 바라보는 동안 멀어져갔습니다.

'후후후… 안녕이다 소년 레드.'

'레드씨이이이이이'

'마사에씨! 이 녀석 해골 X, 나는 포기하지 않는다!'

이리하여 소년 레드는 시그마호의 추적을 개시했습니다. 납치된 소녀 마사에의 운명은 대체!?



이탈리아의 자랑을 늘어놓는 오리히메

여기저기 둘러 다니다보면 오리히메와 함께 돌아다닌다. 역시나 이탈리아의 자랑을 늘어놓는 오리히메는 길을 가던 도중 길거리 화가 한 명을 만난다. 화가는 자신이 이탈리아에서 수행을 하고 왔다고 소개하는데 그 말을 듣고 서로를 알아보는 오리히메와 화가. 하지만 오리히메는 모른 척하며 화를 내고 돌아가 버린다. 오리히메를 쫓아가는 오오가미. 오리히메가 왜 그런 반응을 보였는지 모르는 오오가미는 오리히메와 이야기를 하기 위해 방을 나선다.

☆ 무대로 향하는 복도에서 코우란을 만난다. 레니는 2시 반부터 수영장에서 수영훈련을 한다고 자신이 발명한 훈련장치를 몸에 달아주고 왔다는 것이다. 자기는 자기대로 2시 반부터 사쿠라, 칸나와 함께 정원에서 고구마를 구워먹는다고 하는데 한번 와보라고 한다.

▶뒤에 꼭 갈 게. (코우란 신뢰도 UP)
▶바빠서 말이야~. (변화 없음)
▶그런데 그 옷은? (시간경과 후, 선택기가 하나 더 나옴)

날씨가 추워져 옷을 갈아입었다고 잘 어울리냐고 묻는데.

▶잘 어울려. (코우란 신뢰도 UP)
▶남자애 같아. (코우란 신뢰도 UP)
▶평상시의 옷이 더 잘 어울려. (코우란 신뢰도 DOWN)

☆욕실로 가면 아이리스가 목욕하는 것을 볼 수 있다.

☆무대 뒤편에서 사쿠라와 스미레를 만날 수 있다. 사쿠라는 최근 레니가 성격이 밝아진 것 같다고 한다.

▶정말로 다행이야. (사쿠라, 스미레 신뢰도 UP)
▶아직이야, 부족해. (사쿠라, 스미레 신뢰도 UP)
▶웃으면 귀엽단 말이야. (연파도 UP)

☆코우란에게 이야기를 들은대로 2시 반에 풀로 가면 레니를 만나 미니게임을 할 수 있다.

☆살롱으로 가면 차를 마시고 있는 스미레를 만날 수 있다. 오리히메가 화나 보이더라며 무슨 일이냐고 묻는다. 이야기하지 말고 넘겨버리자. (스미레 신뢰도 UP)

☆2시 반 이후에 정원으로 가면 고구마를 구워먹는 일행들을 만날 수 있다. 코우란은 일본에서는 '무엇의 가을'이라고 잘 말하더라고 하며 오오가미는 무슨 계절이냐고 묻는다.

▶독서의 계절일까? (코우란 신뢰도 UP
▶예술의 계절일까? (사쿠라 신뢰도 UP)
▶스포츠의 계절일까? (칸나 신뢰도 UP)

오리히메의 방을 찾아가도 오리히메는 문을 열어주지 않는다. 그 때, 츠보미가 밖에 계속 극장을 바라보며 서있는 이상한 아저씨가 있다고 한다. 오오가미가 찾아가니 아까 전의 화가가 거기에 있었다. 자신을 방랑화가 오오가타라고 소개하는 남자. 오리히메와의 관계를 묻자 자신의 딸이라고 대답하는 오오가타. 놀라워하는 오오가미는 식당으로 자리를 옮긴다. 같은 제극의 동료로서 자신도 오리히메의 힘이 되고 싶다는 오오가미에게 오오가타는 사실을 털어놓는다. 한편 이상한 남자가 있다는 소리를 들은 오리히메는 테라스로 나와서 그 남자를 찾는다. 하지만 찾지 못하고 되돌아서는 찰나 식당 쪽에서 목소리가 들려온다.

오오가타: *저는 지금은 변변찮은 초상화 장수일 뿐이지만 옛날에는 화가를 목표로 했었습니다. 이탈리아에 가서 각지를 방랑하면서 그림을 그리며 하루하루를 보냈습니다. 그런 때… 한 명의 여성을 만나게 되었습니다. 그녀의 이름은 카리노 소렛타… 오리히메의… 어머니입니다.*

오오가미: *그랬던 거군요….*

▶카리노에 대해서 듣는다

오오가타: *카리노는… 지중해의 태양같이 밝고 착하고… 그리고 아름다운 여성이었습니다…. 우리들은 어느샌가 사랑에 빠져… 그리고 오리히메를 낳게 되었지요. 나는… 카리노와의 결혼을 승낙을 받으려고 그녀의 집을 찾아갔습니다. 하지만… 카리노의 가문은 이탈리아의 명문… '붉은 귀족'이라고 불리는 소렛타 가문이었습니다. 일개 화가였던 저와 카리노의 사이는 인정 받을 수 없었습니다. 그러나 그때는 이미 우리들 사이에서는 오리히메가 태어나 있었습니다. 소렛타 가문은 저와 오리히메를 갈라놓아 딸과 만나는 것도 금지시켰습니다. 카리노와 오리히메의 행복을 생각한다면 저는 몸을 사릴 수밖에 없었습니다… 화가로서 출세한다는 꿈도 깨져버리고… 저는 일본으로 돌아오게 된 겁니다.*

▶오리히메에 대해서 듣는다

오오가타: *반년쯤 전, 별다른 생각 없이 제극의 광고지를 보고… 저는 정말로 놀랐습니다. 저의 딸의 이름이… 거기에 있었던 겁니다. 자의 딸이 일본에… 그것도 가까이 와 있어서… 몇 번이고 만나러 오려고 생각했습니다. 하지만… 그럴 수 없었습니다. 10년 이상 딸과 그 어머니를 버려 두고… 저에게는 아버지로서의 자격이 없습니다.*

오오가미: *오오가타씨… 오리히메군에게 그런 사정이 있었는지는… 몰랐습니다. 오리히메군이 일본 남자를 싫어 하는데에는 그럴만한 이유가 있었군요….*

오오가타: *… 하지만 오오가미씨, 이것만은 믿어주십시오. 비록 만날 수 없더라도… 저는 언제나 오리히메의 행복을 바래왔습니다.*

오리히메: *거짓말이에요!!*

오오가미: *… 이, 이 목소리는!?*

오리히메: *당신이 말하고 있는 것은 모두 엉터리! 당신은 사기꾼이에요!*

오오가미: *… 오리히메군!*

오리히메: *내가 모르고 있다고 생각하고 있는 겁니까? 당신은… 당신은 엄마와 나를 저버린 최저의 남자에요! 꺼져요! 나의 앞에서 꺼져요! 그리고 두 번 다시 나타나지마!*

자신은 아버지의 자격이 없다며 자책하는 오오가타. 그러고는 오오가미에게 오리히메를 부탁하고 제극을 떠난다.







한편, 교오고쿠를 비롯한 청년 장교들은 어떠한 결행을 하고 있다.

코코쿠: *아마카사… 잘 말했다. 이 제도의 미래는… 우리들의 어깨에 달려있다. 결기는 11월 9일! 너는… 대제국극장을 점거하는 거다. 정통 제국군인의 존재를 모독해온 역적… 요네다의 움직임을 막는 거다. 그리고… 하나구미의 대원, 신구지 사쿠라를 붙잡아라. 저항을 할 때는 죽여도… 상관없다.*

아마카사: *…예! 맡겨 주십시오!*

코코쿠: *후후후… 때는 왔다… 신생일본 태정유신의 해가 떠오르는 거다.*

야간 순찰을 나가려고 하는 오오가미에게 다시 카야마가 찾아온다.



카야마: *요오, 오오가미.*

오오가미: *그 목소리는… 카야마인가… 오늘은 무슨일이지?*

카야마: *매정하구나, 오오가미. 모처럼 만나러왔는데, 나는 슬프다네.*

오오가미: *… 아무튼 안으로 들어와.*

카야마: *훗, 좋지, 토옷! 그나저나 오오가미, 여전히 걱정많은 얼굴을 하고 있구나.*

오오가미: *아아… 여러가지.*

카야마: *오오가미여… 옛부터 말했었다 '비 온 뒤에 땅이 굳는다' 라고. 서로 으르렁대고 있다고 하더라도 그것은 반대로 강한 인연이 되는 경우가 있어. 뭐, 인간이란 오묘한 거라서 말이야.*

오오가미: *확실히 아무리 충돌하더라도 오리히메와 오오가타씨는 핏줄이다. 고마워, 카야마. 충고 감사한다.*

카야마: *그거야, 오오가미. 그럼 작별이다. 토옷!*

10시까지 순찰을 도는 것은 대장의 임무(라지만 게임 상에서는 꽤나 오래간만이다).

☆1층으로 내려가는 계단 앞 복도에서 사쿠라와 코우란을 만난다. 오리히메가 저녁식사를 하지 않았다며 방으로 찾아갔는데 들여보내지 않았다는 것이다.

▶내가 말해 볼 게. (사쿠라 신뢰도 UP)
▶억지로 화내고 있는걸 거야. (코우란 신뢰도 UP)

☆ 음악실 앞 복도에서 무대 쪽으로 가는 스미레를 볼 수 있다. 이후 무대로 가면 스미레의 미니 게임을 할 수 있다. 이후, 남자라면 곧장 목욕탕으로 직행하자.

☆지하격납고로 가면 정비를 하고 있는 코우란을 만날 수 있다.

☆식당에는 칸나가 있다. 오리히메가 저녁 식사하러 내려오지 않았다면서 걱정하는 칸나.

▶확실히 그 말대로다. (칸나 신뢰도 UP)
▶식욕이 없을 때도 있어. (변화 없음)

오리히메를 찾아가면 문을 열어주지 않는다. 계속해서 끈질기게 들러붙는 오오가미에게 끝내 문을 열어주고(포기하고 돌아간다를 시간 초과로 계속 넘긴다) 그녀와 이야기를 한다.

▶카리노에 대해서 듣는다

오리히메: *…소위, 그 남자에게서 무슨 말을 들었는지는 모르겠지만… 그 녀석 때문에… 엄마가 얼마나 슬퍼했는지… 엄마는… 제 앞에서는 절대로 울지 않으셨지만… 혼자 계실 때는 항상 우셨어요. 그 녀석 때문에… 그 녀석의 변덕스러움 때문에… 나는 절대 그 녀석을 용서치 않아요! 엄마를 그런 슬픈 눈을 하*

DreamCast

ACT SHT RPG A·RPG S·RPG ADV RCG SIM VS SPT MUS PUZ ETC

게 만든 그 녀석을… 절대로 용서못해요!

오오가미: 지금 오리히메군은 '번덕스럽다'라고 했는데… 오오가타씨는 카리노씨를 정말로 사랑하고 있는 것처럼 보였어.

오리히메: 소위는 그 녀석에게 속았군요! 그 녀석이 엄마를 사랑하고 있다는 것은… 거짓말이 틀림없어요!



▶오오가타에 대해서 듣는다.

오오가미: 오리히메군은 어린 시절을 오오가타씨와 따로 지냈었구나… 그렇더라도 어째서 오오가타씨가 자신의 아버지라고 알고 있는 거지?

오리히메: …일본에 오기 전에 엄마에게 부탁해서 사진을 얻었어요. 그 녀석을 만나면 따지려고 생각했었어요.

오리히메는 이제 됐냐며 오오가미에게 나가달라고 요구한다. 다시 한번 오오가미는 오오가타와 사이좋게 지낼 수 없냐고 묻지만 절대 그럴 수 없다는 말만을 듣고 쫓겨나 버린다.

다음 날, 오오가미는 오리히메를 억지로 끌고 가서 오오가타씨와 만나게 한다.



폭력 반대에요!

오리히메: 당신은 엄마와 나를 내버려둔 채로 17년간동안 내친 사람입니다! 그런데 지금에 와서 아버지라고요? 뻔뻔하기도 하군요!

오오가타: … 확실히 나에게는 아버지라고 불릴 자격은 없다… 그러나 이것만은… 믿어다오. 나는 너와… 그리고 너의 어머니 카리노를… 지금까지도 사랑하고 있다.

오리히메: 그런건 거짓말이야! 말이라면 얼마라도 할 수 있어! 나는 당신이 말하는 것을 절대 믿지 않아!

오오가타: 오리히메…

오리히메: 이제 아무 것도 말하지마! 아무것도 듣고 싶지 않아! 내 앞에서… 꺼져!

그 때, 마조기병이 쏜 미사일이 날아오고, 오오가타는 오리히메를 감싸며 쓰러진다. 피를 흘리며 오오가타는 정신을 잃고 그런 두사람 앞에 카샤가 나타난다. 오리히메는 아버지를 내버려 둘 수 없다며 빨리 하나구미로 돌아가서 대원들에게 알려달라고 한다.


오리히메를 감싼 오오가타



아빠, 정신차려요!



전투 7-1

통신: 하나구미 각 대원들은 쇼우진(魔)을 집 가까이 근처로 가지 않게 해! 그 사이에 오오가미군은 폭탄이 있는 집으로 향해서 오리히메를 구출하는거야!

ADVICE: 하얀 와키지는 회복을 하므로 돌진하면서 우선적으로 부수자. 오오가미가 집에 도달하면 폭탄 해체를 하게 되므로 오오가미는 쓸 수 없다.

벽을 뚫고 들어온 오오가미. 오리히메는 감격해하고….



일본남자도 꽤 하잖아?

전투 7-2

통신: 카샤가 타고있는 마조기병 고구를 격파하세요!

ADVICE: 처음부터 멋지게 등장하는 오리히메. 멋있는 등장신만큼 이번 전투에서는 쓸만하다. 역시 하얀 와키지를 먼저 해치우고 나서 카샤를 공격하자. 카샤는 조그마한 폭탄을 여기저기 깔아 놓는데 4방향으로 꽤 멀리까지 피해를 주니 자폭하기 전에 해치우자. 닭살 돋는 합체기를 써보는 걸 잊지 말도록.

카샤: 크흐흐흐흐… 설마 이 정도로 이겼다고 생각하지는 마십시오… 나에게는 아직… 손쓸 방법이 남아있습니다.

코우란: 뭐야! 아직 저 폭탄이 작동되고 있는건가!?

카샤: 쿠하하하하하! 쓰레기들, 이번에야말로 모두 불태워주겠어!

사쿠라: … 앗! 오오가미씨, 저것을!

남은 쇼우진 한 대가 일행들을 향해 돌진해 오지만 오리히메의 공격으로 진로를 바꿔 카샤를 덮친다. 결국 불에 타 사라지는 카샤.

오리히메: 소위씨… 저는 지금까지 착각하고 있었어요. 동료라던가 협력이라든가 그런 것들에 대해서 오해하고 있었어요. 하지만… 조금 알 것 같은 기분이 들어요… 하나구미의 여러분… 그리고 소위씨… 고마워요.



이제 하나구미는 명실공히 바보 집단화

부녀지간의 오해도 풀렸다. 오오가미와 함께 아버지의 병문안을 간 오리히메. 오오가타는 자신이 퇴원할 때까지 두 사람에게 모델이 되어줄 것을 부탁한다.



차회 예고



제도에 이상한 그림자가!
드디어 움직이기 시작한 진짜 흑막!
그리고 대제국극장까지도….
다음 회, 사쿠라 대전 2.
제도에서 가장 긴 하루.
태정 사쿠라에 로망의 폭풍!
어떻게 하죠? 오오가미씨!!

제 8화 제도에서 가장 긴 하루

태정 14년 11월 9일 새벽, 쿠데타의 발발. 왠지 시끄러움에 눈을 오오가미는 한발의 총성에 눈을 뜬다. 복도로 나가자 사쿠라가 달려온다. 무슨 일이 일어났는지 모르는 두 사람에게 군인들이 달려들고….

▶도망친다.
▶상황을 본다.

군인들은 곧 사쿠라를 향해 총격을 하기 시작하고 둘은 도망친다. 그 와중에서 만난 요네다. 육군의 군복을 입고 있었던 걸로 봐서 육군으로부터 쿠테타가 발발했을 것이라고 추측. 이미 주요 행정기관은 점거 당했다고 한다. 그리고 둘 만이라고 탈출하라고 한다.

▶그런 건…할 수 없어요.
▶… 남아있는 모두는?

지하 창고에 있는 '마신기'를 손에 넣고 고우라이고로 하나야시키로 탈출하라고 하는 요네다. 사쿠라를 노리고 있으니 사쿠라를 지켜주라는 당부와 함께.

▶…마신기?



요네다: 검, 구슬, 거울로 된 일본궁극의 제기… 그것이 마신기다. 세 개의 마신기를 착한 사람이 가지면 선한 힘을… 악한 사람이 가지면 악한 힘을, 그 정도로 강력하게 증대시켜버린다. 2년 전에 아마자키… 아오이 사탄이 자신의 야망을 위해 마신기를 가진 적이 있었다. 그 후 괴로운 싸움 속에서 겨우 되찾아 온 마신기는… 지금 이 제극의 지하에 안치되어있다. 녀석들이 마신기를 손에 넣는 것만은 절대로 피해야한다. 알겠나, 오오가미, 반드시 마신기를 확보하고 하나야시키로 탈출해 줘.

▶어째서 하나야시키로?

요네다: 하나야시키 지부에서… 너희들을 기다리는 자가 있다.
오오가미: 우리들을 기다리는 자?
요네다: 지금은 그것밖에 말해 줄 수 없어. 어쨌든 고우라이고에 타고 하나야시키 지부로 향해라.

▶어째서 사쿠라군이?

요네다: …사쿠라, 새겨들어라. 신구지 가문의 사람에게는 '파사의 혈통'이라는 피가 흐르고 있다. 파사의 혈통… 즉, '파사의 힘'을 가진 일족인거다.
사쿠라: 파사의… 힘?
요네다: 파사의 힘을 사용하면 어떤 강대한 마가 있더라도 그것을 막을 수 있다. 단… 그 힘을 사용한 자는 목숨을 잃는다.
사쿠라: …!
요네다: 지금으로부터 7년전… 강마전쟁 때에는 그 힘을 사용한 자가 있었다. 자신의 목숨을 버려 마를 막은 남자… 너의 아버지… 신구지 카즈마다.
사쿠라: 에엣!? 그런… 아버지가!?
요네다: 너에게는 모르고 있겠지만…너의 목숨은 악한 자에게 있어서 무서운 존재인 것이다. 알겠나, 오오가미, 사쿠라를… 반드시 지켜라! 그런 힘을 위해서… 사쿠라를 죽게해선 안되는거다!





몰아닥치는 병사들. 자신은 간단히 당하지 않는다며 빨리 탈출하라는 요네다. 한편, 대원들은 계속해서 적과 접전을 벌어고 있고…. 지하로 내려가자 들려오는 폭발음. 창고 앞에서는 바라구미들이 적과 막아내고 있었다. 자신들의 진짜 사명은 마신기의 보호라는 말을 한 코토네는 적이 사용하게 해서는 안된다며 마신기 중 하나인 구슬을 던져 주고 탈출하라고 한다. 모두를 위해서 탈출하는 두 사람. 어떻게든 고우라이고에 타서 제극을 빠져나온다.



바라구미는 역시 엘리트부대였다(저 많은 인원을 셋이서…)



마신기 '구슬'을 던져주는 코토네



한시가 급하다!

사쿠라: … 하나구미 대원들은 무사한걸까요?
오오가미: 뭐, 괜찮아. 지금이라면 병사들을 따돌렸을 거야. 분명히.
사쿠라: 에에….
오오가미: … 사쿠라군 … 아까의 이야기에 신경쓰고 있어?
사쿠라: 에에… 저….
오오가미: ….

불안해하는 그녀의 손을 잡아준 오오가미.

▶내가 있잖아.
▶하나야시키는 즐거울 거야.





파사의 힘이고 뭐고 신경쓰지 말라는 오오가미의 말에 사쿠라는 힘을 얻는다(신뢰도 UP). 이윽고 하나야시키에 도착한 두 사람. 그들을 맞아준 것은 극비 임무를 맡아 제극을 잠시 떠났던 초바키였다.

초바키: 제국화격단 카제구미(風組) 타카무라 초바키! 북해도 지부로부터 신형 영자갑충을 수송해왔습니다!
사쿠라: 신형… 영자갑충!?

DreamCast



그녀는 그것을 위해 제극을 떠나있었던 것이다. 츠바키의 안내로 '천무(天武)'를 소개받는다.





츠바키: 광무, 신무의 후계기로써 개발된 영자갑충 세 번째 기체… 그 이름도 '천무'입니다!!

사쿠라: 오오가미씨! 이 천무가 있으면….

오오가미: 아아, 제극을 되찾으러 가자!

카야마: 기다려, 오오가미!

오오가미: 엣…!? 그 목소리는… 카야마!? … 어디냐?

사쿠라: … 오오가미씨! 그쪽의 키네마트론입니다!

카야마: 이야, 오오가미. 통신은 좋구나. 멀리멀리 떨어져있어도 이렇게 너와 이야기할 수 있으니 나는 행복하다네.

오오가미: 카야마… 미안하지만 지금은 너와 이야기하고 있을 틈이 없어.

카야마: 기다려, 오오가미. 그런 때 일수록 '급하면 돌아가라'고 했다. 들어줘. 나는 지금 대제구극장 안에 침투해있다.

오오가미: … 뭐, 뭐라고!?

카야마: 네가 여기를 녀석들의 손으로부터 되찾을 생각이라면 내가 힘을 빌려주지.

오오가미: 잠깐 기다려, 카야마. 어째서 너는 거기에 있지? 너는 도대체 뭐하는 놈이냐?

카야마: 오오가미, … 슬슬 진실을 밝힐 때가 온 것 같구나… 전장의 최전선에서 싸우는 하나구미를 그림자로부터 지원하는 은밀 행동부대 츠키구미…. 그 츠키구미의 대장이 바로 나… 카야마 유우이치의 진정한 모습이다.

오오가미: 뭐라고!? 네가… 츠키구미의 대장!?

카야마: 아아. 하나구미같이 직접 전장에서 싸우지는 않지만… 츠키구미에는 츠키구미만의 싸움방식이 있다. 시간이 없어. 새겨들어라. 녀석들은 제극방위벽… '제방(帝防)'을 조작하여 극장을 완전 봉쇄하고 있다. 게다가 그 앞부분엔 포대를 설치하여 방위를 굳히고 있다.

오오가미: 뭐라고? 쳐들어 갈 수 없는 거군.

카야마: 거기서 나의 등장이다. 그다지 시간이 없으니 포대와 제방. 어느 쪽을… 조금 장난쳐서 무력화 시킬 수 있다. 자, 어떻게 할래, 오오가미?

작전 선택

1. 제방을 풀어 줘.
2. 포대를 무력화시켜 줘.

하나구미의 모두는 지하에 안전하게 있다며 안심시키는 카야마. 이제 거리낄 것이 없으니 쇼게이마루로 제극으로 향한다.


천무 출동!



전투 8-1

통신: 모쿠시키가 타고있는 마조기병 '처켄'을 파괴해주십시오!

ADVICE: 두 명만으로 제극으로 돌입하기 때문에 빠른 전투가 될 수 있을 것이다. 신무는 매우 강력하니 그다지 걱정할 것은 없다. 3턴 째, 카야마가 아까 전에 부탁한 것을 실행에 옮겨준다. 포대를 푼 경우에는 제방의 좌측에 있는 문을 부수고 돌입해야 한다. 이번에 나온 모쿠시키는 이전과는 달리 행동 페이스가 3번. 예전보다 약해졌고 또한 이번에는 천무로 공격하니 쉬울 것이다.


이 문을 부순다

제극의 건물로 들어간 두 사람은 제극 내 병사가 하나도 없음을 느낀다. 대원들의 안부가 걱정되어 곧장 작전 지령실로 발길을 옮긴다. 거기서 기다리고 있었던 것은 무사한 대원들의 미소. 천무를 가지고 온 것에 대해서 모두들 기뻐하고 있을 때, 누군가가 다가온다.



기뻐하는 하나구미 대원들



쿠데타의 주모자 등장

코코쿠: 후후후… 역시 제국화격단. 만만히 볼 상대는 아니군요.

사쿠라: … 그 목소리는!?

코코쿠: 오래간만이군요. 오오가미 이치로 소위.

오오가미: 너는… 코코쿠 육군대신! 설마… 네가 이번 쿠데타의 주모자였던거냐!?

코코쿠: 후후후… 쿠데타라니 실례군요. 우리들의 행동은 유신… 태정유신으로 불러주십시오.

오오가미: … 도대체 여기에는 무엇을 하러 온거냐?

코코쿠: 인사하러 온 것 뿐입니다. 이정도의 방위선은 나에게는 아무 소용도 없지요. …말하자면 이 제도는 모두 나의 손아귀에 있다.

사쿠라: 농담하지 마요!

코코쿠: 농담하는게 아니다. 신구지 사쿠라. 눈으로 잘 봐두도록 해. 나의 힘을 정의라는 이름 아래 말하지 마라. 너의 아버지 같이 개죽음 할 것이다….

사쿠라: 뭐… 뭐라고!? 한번도 아니고 두 번씩이나 아버지를 우롱하다니… 용서 못해!!

오오가미: 사쿠라군!

사쿠라: 사과해!… 사과해! 코코쿠 케이고!!

코코쿠: … 훗. 네가 사람을 죽일 거냐? 살아있는 사람을 벨 건가?

사쿠라: … 큭! 사과하지 않겠다면… 사과하게 해주지! 하아아아아앗!





선전 포고

칼을 빼어 쿄코쿠를 치려는 사쿠라. 갑자기 어딘가에서 오니오가 나타나 사쿠라의 도를 막는다. 그리고는 사쿠라의 실력으로는 사람을 벨 수 없다고 하며 사라지는 쿄코쿠와 오니오. 작전 지령실에 모인 하나구미 일원. 요네다는 오오가미에게 듣고 싶은 게 있냐고 묻는다.

▶쿄코쿠에 대해서 듣는다.

요네다: 으음. 이번 일의 흑막이 쿄코쿠라는 것에 대해서는 거의 틀림이 없다. 그래도 녀석은 오니오를 데리고 우리들의 앞에 모습을 드러냈다.
스미레: 그것은 즉…;
카에데: 쿠로키카이도 쿄코쿠의 부하였다…는 거지.
요네다: 쿄코쿠놈… 이렇게 커다란 일을 벌일 줄이야…;

▶쿠데타에 대해서 듣는다.

요네다: 해군이 제압을 위해서 움직이기 시작했다는 연락을 야마구치 해군대신으로부터 받았다. 요코하마로부터 상륙한 부대가 시부야 전선의 연대와 합류하여 제도를 포격중이라고 한다.
코우란: 정말이요? 그럼 쿠데타가 실패하는 건 시간 문제겠네.
요네다: 아니… 아직 방심하면 안된다. 이번 일의 주모자가…잡일때까지는
카에데: 쿄코쿠 케이고….

▶마신기에 대해서 듣는다.

요네다: 지금은… 녀석들의 손아귀에 있다.
코토네: … 죄송할 따름입니다. 저희들이 분발하지 못해서…;
요네다: 뭐… 너희들이 힘써주었기 때문에 구슬은 지켰다. 빼앗긴 것은 되찾으면 된다. 단지, 그것 뿐이다.
사쿠라: … 요네다 장관, 괜찮다면… 마신기에 대해서 자세히 가르쳐주십시오. 그리고 파사의 힘에 대해서도.
오오가미: 사쿠라군…;
카에데: …;

요네다: … 알았다. 마신기… 그것을 가진 자의 힘을 증폭시키는 궁극의 제기다. 태정 시대에 들어서… 마신기를 쓸 수 있는 자는 두사람이 있다. 한명은 아오이 사타… 즉, 야마자키 신노스케다. 지금으로부터 2년 전… 마신기로서 그의 힘이 증폭되어… 해저에 가라앉아있던 고대도시 성마성을 부활시켰던 것이… 새삼스럽다. 그리고 한명은 신구지 카즈마. 사쿠라… 너의 아버지다.
사쿠라: ….
요네다: 지금으로부터 7년 전… 일본교에는 강마가 출현한 '강마전쟁'이 일어났다. 카즈마는 마신기의 힘을 이용하여 파사의 힘을… 사용했다. 파사의 힘은 술사의 몸과 마음에 상상도 못하는 부담을 주었다. 강마전쟁이 끝난 뒤 3개월 후… 카즈마는 세상을 떴다.



마신기로 파사의 힘을 사용하는 카즈마



하지만 그의 몸에는 커다란 부담이…

마신기를 되찾아달라고 부탁하는 요네다와 바라구미.

▶알겠습니다.
▶그러나 마신기가 있는 장소는?

카에데는 레이더로써 마신기가 있는 곳이 확인되었다고 한다. 요네다는 출격 명령을 내리고….

▶제국화격단, 출격하라!(사쿠라 신뢰도 UP)
▶마신기를 되찾는다!

전투 8-2

오니오: … 왔나.
대원들: 제국화격단, 등장!!
마리아: 대장! 오니오가 저기에!!
사쿠라: …!? 마신기가… 공명하고 있어!?
오오가미: 오니오, 네가 가지고 있는 마신기… 돌려줘!
오니오: 그렇다면 대신에 신구지 사쿠라의 목숨을 내놓아라… 파사의 힘을 사용하는 자가 없으면… 마신기따위 필요없지.
오오가미: 그런 짓은 못해! 사쿠라군은 우리들이 지켜보일테다!!
오니오: 그렇다면 이 마신기… 힘으로 빼앗아 봐라.



통신: 오니오가 있는 곳까지 접근하여 마신기를 되찾아요!

ADVICE: 처음 시작하자마자 오오가미의 앞에 있는 철책을 부숴 길을 만들자. 신무로 와키지를 상대하긴 매우 쉬울 것이다. 단, 포대들은 강하며 귀찮으니 제1순위로 없애도록 하자. 와키지들을 전멸시키면 오니오와 대치가 시작된다.

오오가미: 오니오! 마신기를 되돌려 받겠다!
오니오: 되찾고 싶다면 힘으로 해봐라.



주위로 기를 방출하는 오니오

쿠로카무이의 주위로 기를 방출해서 대원들을 밀어내는 오니오. 하지만 사쿠라도 함께 기를 방출해서 오니오에게 다가간다. 이 후, 발도술로 승부를 내는 두사람. 사쿠라의 천무도 쓰러졌지만 오니오도 쓰러지면서 마신기를 떨어뜨린다. 오니오는 일어나 모든 결말은 아카사카(赤坂)에서 짓자며 사라진다.

마신기를 꺼내들고 이것 때문에 카즈마와 야마자키가 죽었다는 것에 한탄하는 요네다. 그런 말을 듣고 사쿠라도 슬퍼하며 혼자만 있게 해달라면서 어디론가 가버린다. 요네다는 마신기의 힘을 빌리지 말고 사랑하는 사람을 위해, 평화를 위해 제도의 평화와 하나구미의 동료들을 지켜달라고 한다.

▶물론입니다.
▶노력해 보겠습니다.
▶… 자신이 없습니다.

카에데: … 오오가미군. 사쿠라에게 가르쳐 줘. 마신기따위를 사용한다든지… 파사의 힘이라든지에… 연연할 필요는 없다고 말이야. 모두가 힘을 모은다면 무엇도 무섭지 않다는 걸… 가르쳐 줘.

▶…알겠습니다.
▶그러나….

사쿠라를 찾아가는 오오가미. 그녀는 아직까지 고민하고 있었다.



사쿠라: 제가 '파사의 힘'을 사용하면 제도의 마는 정화되고… 평화가 찾아와요… 더 이상 아무도 상처입지 않고 슬퍼지지 않고 끝나요… 모두의 미소를 위해서 나 한사람이 희생하면 그것으로 끝나는 거예요…;
오오가미: 사쿠라…;

사쿠라: 하지만… 전… 아직 죽기 싫어요… 죽을 수 없어요! 보통 여자애처럼 좋아하는 사람과 함께 있고 싶어요! 모두와 함께 있고 싶어요! 오오가미씨… 저 제멋대로인건가요?

오오가미: 사쿠라…

▶사쿠라를 끌어안는다

사쿠라를 끌어안는 오오가미. 사쿠라는 오오가미의 품속에서 울음을 터뜨리고 만다.

오오가미: 사쿠라. 너를 혼자서 죽게하진 않아. 마신기 따위가 있으니까 이런 슬픔이 몇 번씩 반복되는 거야. 마신기가 없다면 선도 악도 그 강대한 힘을 이용할 수 없어. 그러니까 나는… 마신기를… 부수겠어!

사쿠라: 예!? 오오가미씨…

오오가미: 마신기 따위에 매달리지 않아도 내가 너를 지켜보이겠어! 제도의 평화도… 사람들의 행복도… 그리고 사쿠라도…

사쿠라: 오오가미씨…

오오가미: 사쿠라… 걱정하지마. 생각해보면… 이 마신기가 있으니까 그렇게도 많은 사람들이 피를 흘렸던 거야… . 신구지 카즈마 대령… 아오이 사탄… 아니, 야마자키 소령… 그리고 야야메씨… 나는 사쿠라가… 그렇게 되게 할 수 없어! 지켜야 할 것은 자신의 힘으로 지킨다!… 그걸로 끝이다!!

사쿠라: 오, 오오가미씨~!!

오오가미: 우오오오오오오오오오옷!



사쿠라: 아앗!

오오가미: 됐어! 됐다구!!

사쿠라: 마신기가… 산산히…

오오가미: … 이걸로 사쿠라가 목숨을 걸 필요는 없어진거야.

사쿠라: 오오가미씨…

오오가미: 사쿠라…?

사쿠라: 오오가미씨… 전… 전… 오오가미씨, 저를 위해서 이렇게까지 할 필요는 없었는데! 마음 속 어딘가에서… 이걸도 됐어라고 생각하고 있었어요. 저… 너무한 거지요! 제멋대로였던 거군요!!

오오가미: 사쿠라…

사쿠라: 오오가미씨… 이걸로… 정말로… 다행이군요!! 저… 오오가미씨들과 함께 살아있어도… 되는 거지요!

칸나: 당연하잖아. 계속해서 우물쭈물 말하지마.

오리미에: 마신기따위는 잘 모르겠지만 그런 건 전연 필요 Nothing 이예요!

스미레: 자신만이 비극의 히로인이 되는 건 거기서 더 이상 그만두세요.

코우란: 우리들 전원이 몸담은 하나구미야. 누군가 빠지는 건 안 돼.

아이리스: 그래! 사쿠라. 봐, 웃어, 웃어!

사쿠라: 모, 모두…

레니: 싸움은… 이걸로 끝난 게 아냐.

마리아: 에에… 그래, 사쿠라.



동료들은 사쿠라를 아끼고 있었다

대원들의 격려에 힘을 얻는 사쿠라. 쿠로키카이의 본거지 아카사카로 출격을 명령하는 오오가미.

드디어 아카사카의 상공에 도착한 일행. 츠키구미의 조사에 따르면 아카사카의 지하에 거대한 동굴의 가운데 적이 있다고 한다. 그 쪽으로 가는데는 두가지의 길이 있다고 하는데….

작전 선택

1. 잠입 작전으로 가겠습니다.
2. 정면돌파 작전으로 가겠습니다.

▶제국화격단, 출동하라!(대원 전원의 신뢰도 UP)

▶모두들! 반드시 이겨라!(사쿠라 신뢰도 UP)

전투 8-3-1

통신: 전기, 언덕 위로 집결, 중심부로 향하는 길을 연다

ADVICE: 처음에 보여진 노란 위치까지 모두 집결시키면 다음 전투는 넘어간다. 와키지들도 적은 편. 전투의 마지막에 치치구미가 나타나니 두들겨 줄 것.



여기로 대원들을 위치시키자

전투 8-3-2

통신: 승강기가 멈출 때까지 적의 공격을 막아내요!

ADVICE: 엘리베이터가 멈출 때까지 전원 살아있으면 된다. 단지 그것 뿐. 마지막에 콩고가 타나니 밟아주자.

드디어 본거지의 중심부에 다다른 하나구미 대원들. 그 곳에는 오니오가 기다리고 있었다.

전투 8-4

통신: 오니오가 탑승하고 있는 마조기병 '쿠로카무이'를 격파해!

ADVICE: 오니오는 아군을 뚫고 지나갈 수 있기 때문에 포위작전은 할 수 없다. 또한 필살기는 상당히 긴 사정거리와 넓은 유효범위, 그리고 위력도 강력하니 아이리스로 적절히 회복을 하도록 하자. 일반 공격도 사쿠라의 필살기급이니 매우 힘든 전투가 될 것이다. 그리고 주위의 석상들은 시간이 지나면 적으로 변하기 때문에 틈이 나면 미리 부숴 놓자. 아래쪽의 포대도 조심할 것. 미리 스미레를 보내서 부숴 놓도록 하자.

전투에서 패배한 오니오는 할복으로 동굴을 무너뜨린다. 무사히 동굴을 탈출한 대원들을 반기는 붉은 노을. 대원들은 승리를 자축한다. 그리고는 언제나의 그것!

▶승리의 포즈, 결정!

▶… 역시 부끄러운데(오네다가 구오를 외친다. 시간 초과되면 카에데가 구오를 외침)



제국화격단 전원의 비보화

쿠데타를 일으켰던 청년장교들이 투항, 체포된다. 쿠데타의 주모자인 쿄코쿠 케이고는 유서를 남긴 채 자살. 결국 태정유신이라고 부르짖던 그의 야망은 깨어지게 되었다.



자살한 쿄코쿠

차회 예고



눈놀은 특별한 날!
사랑이 넘칠 것 같은 날!
반드시 당신에게도 기적이 일어납니다.
다음회, 사쿠라대전 2
극장의 크리스마스
태정 사쿠라에 포망의 폭풍!
당신과 두 사람의 러브 스토리!

제 9화 극장의 크리스마스

살롱에서 겨울에 대한 이야기를 나누고 있는 하나구미 대원들. 대화를 나누던 중, 마리아는 내일부터 크리스마스 공연인 '기적의 종'을 연습해야 한다고 한다. 하지만 아직 주역이 결정나지 않았다고 하는데, 이후 카에데는 자기 방까지 4시 45분에 와달라고 한다.



☆악실에서는 스미레와 아이리스를 만날 수 있다. 12월 24일 크리스 마스 이브가 누구의 생일인줄 아느냐고 묻는다.

☆악실에서 나오다 보면 카스미는 전표정리, 유리는 포스터 붙이기, 츠바키는 상품정리를 도와달라고 한다. 각각 5시에 카스미는 사무실, 유리는 내빈용 현관, 츠바키는 매점으로 와 달라고 하는데. 나중에 해당하는 여성과 데이트를 할 수 있다.

☆테라스로 가면 카야마가 나타난다.

카야마: 요오, 오오가미.
오오가미: 그 목소리는… 카야마인가?
카야마: 그 말대로. 오랜만이구나. 오오가미.
오오가미: 카야마… 너, 현관으로 들어오지 그래?
카야마: 뭐, 뭐, 뭐 괜찮잖아. 너와 이렇게 한 해를 보낼 수 있으니 나는 행복하다네.
오오가미: … 여러가지 일들이 있었지만 올해는 좋은 한해였다. 내년은 도대체 어떤 해가 될까나.
카야마: '내년의 일을 말하면 도깨비가 웃는다'라는 말이 있지. 내일을 걱정말고 오늘을 살아가는 것이 중요해.
오오가미: 확실히 그렇군. 고맙다. 카야마.
카야마: … 그래야 오오가미지. 자. 오오가미. 아디오스. 또 만나자! 그리고… 메리 크리스마스.
오오가미: … 크리스마스는 한참 남았다구.



4시 45분이 되면 자동적으로 카에데의 방으로 간다. 카에데는 하나구미의 크리스마스 공연인 '기적의 종'의 주연이 정해지지 않았다면서 오오가미에게 주연 정하기를 부탁한다. 주연 후보는 이때까지의 연애도 중 4위까지의 순서. 대화를 마치면 이제 제극3인랑 중 한 명을 도와 주러 가자 (필자는 카스미를 선택했다).
카스미는 고민하는 오오가미를 보고 렌가정이라는 맛있는 가게를 알고 있다면서 식사를 하러가자고 한다.

카스미: … 그랬던 거군요. 주역을 정하는 것은 확실히 책임이 무겁지요.
오오가미: … 미안. 모처럼 초대받았는데 이런 이야기를 꺼내서….
카스미: 아니요. 괜찮아요. 언제나 오오가미씨에게 도움받고 있으니까요. 가끔씩은 저도 오오가미씨의 힘이 되어드리고 싶어요. … 그런데 오오가미씨가 가장 걱정하는 건 뭐지요?
오오가미: 그건….

▶누가 좋은지 모르겠어. (필자의 선택)
▶남겨진 사람을 생각하면….

카스미: …오오가미씨는 진지한 분이시니 무리도 아니지요. 저는… 오오가미씨가 가장 좋아하는 사람을 선택하는게… 좋다고 생각합니다. 오오가미씨의 마음은 반드시 전해질거라고 생각해요. 그것이 무대를 뜨겁게 하는거죠.
오오가미: 카스미….
카스미: 누구를 주역으로 선택하더라도 걱정되는 건 마찬가지라고 생각합니다. 그러니까 오오가미씨에게 맡긴 거잖아요. 모두 오오가미씨를 신뢰하고 있습니다.



야간 순찰을 나가는 오오가미. 주연의 후보를 둘러보고 그들에게 격려하는 오오가미. 다음날, 모두의 앞에서 오오가미는 주연을 발표한다(처음에 얘기한대로 본인은 사쿠라를 선택했다). 사쿠라는 감격해하며, 다른 대원들도 열심히 연습을 하자고 한다. 그리고 오오가미에게 무대 연출을 맡아달라고 하는데.



누구를 주연으로 삼을 것인가?

(사쿠라가 무대장치의 연출에 대해서 문의한다)

▶밝은 분위기로 하자.
▶장엄한 느낌으로 하자.
▶괴상한 느낌으로 하자.

(오리히메가 극 전체의 연출에 대해서 문의한다)

▶감동적이게 나가자.
▶활극풍으로 나가자.
▶희극같이 나가자.

(아이리스가 천사 연기는 어떻게 하는 것이 좋나고 문의한다)

▶호흡을 맞춰 탄탄하게.
▶최대한 담담하게.
▶모두에게 맡길게.

(사쿠라가 연기지도를 부탁한다. 다른 대원을 히로인으로 골랐으면 그 대원이 연기지도를 부탁한다)

▶고결하게 하자.
▶명랑하게 하자.
▶우아하게 하자.

크리스마스 이브의 공연 '기적의 종'을 열심히 연습하는 대원들. 그들의 땀으로 준비된 이번 공연이 성대하게 열렸다.















공연을 끝낸 대원들은 공연의 대성공과 레니의 생일을 축하하고 즐겁게 밤을 보낸다. 술에 취한 오오가미는 바람을 쐬기 위해 밖으로 나오자 뒤따라 나오는 사쿠라. 끈적끈적한 분위기를 내고 있는 두 사람에게 짓궂은 요네다가 나타나고, 요네다는 12시까지 돌아오는 조건하에 데이트라도 하라며 나갔다 오라고 한다. 눈이 내리는 제도.



공연 성공과 레니의 생일 파티



두 사람만의 화이트 크리스마스

사쿠라: 마치… 꿈을 꾸고 있는 것 같아요. 아직 무대가 계속되고 있는 거 같아… 오오가미씨와 두 사람만의 크리스마스를 보내서….

오오가미: 사쿠라….

사쿠라: 12시까지 마법의 시간을 주세요. 네? 오오가미씨, 이 앞의 교회에 들러보고 싶어요. 크리스마스니까….

오오가미: … 아아, 괜찮지, 좋아. 가보자.

사쿠라: 크리스마스의 교회를 동경하고 있었어요….

오오가미: 조용하군… 안에는 아무도 없는거 같아.

사쿠라: 오오가미씨, 잠시 안에 들어가 보지 않겠어요?

오오가미: 그러지, 좋아. 들어가보자. 크리스마스의 교회에 오면 새로워진다더군 서양에서는….

사쿠라: 그렇네요. 크리스마스는 부푼 사랑을 느낄 수 있는 날이네요. 그리고 감사하며 기도하는 날… 오오가미씨의 사랑에… 저는 감사하고 있어요. 아… 죄, 죄송해요. 나 좀 봐….

오오가미: 사쿠라….

사쿠라: 오오가미씨… 전….

▶키스한다



키스하려는 찰나 매정한 12시의 종이 쳐버리며 마법의 시간이 끝나버린다. 돌아가려고 할 때, 살며시 오오가미의 등에 기대는 사쿠라. 언제까지나 두 사람은 함께 일 것이다. 그리고 화이트 크리스마스 이브의 밤은 끝난다.

차회 예고



언니, 그때로부터 2년이 흘렀군요
언제나 엇갈리기만 했던 우리들
하지만 지금은…
다음 회, 사쿠라 대전 2
거리에 눈 내리듯
태정 사쿠라에 포망의 폭풍!
과거와 미래가 하나되는 때

제 10화 거리에 눈이 내리듯

태정 15년 정월. 새해 인사를 하고 있는 대원들. 코우란은 자신의 발명품 '떡치기군'으로 떡치기 대회를 하자고 한다. 이런저런 이야기를 나누다가 카에데는 새해 소원을 물어본다.

▶평화를 위해 노력하는 것. (경파도 UP)
▶모두와 사이좋게 지내는 것. (변화 없음)
▶재미있고 즐겁게 보내고 싶다. (연파도 UP)



또 폭발하는 거 아냐?

둘러가면서 포부를 말하는 대원들. 아이리스는 부모님을 만나러 프랑스로 간다고 하고 오리히메는 어머니가 아버지를 만나러 이탈리아에서 온다고 한다. 모임을 마치고 방으로 돌아가는 오오가미에게 사쿠라는 자신의 집에 같이 가자고 부탁한다.

▶나라도 좋다면 기쁘게. (사쿠라 신뢰도 UP)
▶마, 마음의 준비가…. (변화 없음)
▶ …약혼자 같군. (사쿠라 신뢰도 UP)

☆욕실로 달려가면… 요네다와 함께 카에데의 목욕장면을 훔쳐 볼 수 있다. 결국은 지배인에게 누명을 씌우고 달아나는 오오가미.



오오오오오오옷!

☆대원들의 방으로 가면 외출로 문을 잠그는 대원들을 만날 수 있다.

☆대장실로 들어오면 카야마가 나타난다.



카야마: 요오, 오오가미, 오래간만이구나.
오오가미: 그 목소리는… 카야마인가?
카야마: 오오가미… 정월은 좋구나. 이렇게 너와 새해를 맞이할 수 있다니 나는 행복하다네….
오오가미: 너도 즐거워 보이는구나. 츠키구미는 정월에는 쉬는건가?
카야마: 아아, 단, 일이 생기면 곧바로 출동이다. '일년의 계획은 정월에 세운다'. 정월이야말로 걱정을 떨쳐낼 수 있는 거라네.
오오가미: 과연….
카야마: 그럼… 작별이다 오오가미, 서로 좋은 정월을 보내자구.
오오가미: 턱시도까지 입다니… 저 녀석도 나름대로 바쁜 녀석이군.

▶사쿠라군의 방으로 간다.
▶카네마트론을 챙긴다. (챙기지 않더라도 출발 직전, 카에데가 챙겨준다)

옷을 갈아입은 오오가미. 무엇이 빠진 게 없나 하고 살펴본다.

기체에 몸을 싣고 사쿠라의 고향 센다이로 가는 두 사람. 자신의 집에는 어머니와 할머니, 그리고 몸종 한 명이 살고 있다고 하며 모두 건강하다고 한다. 왠지 긴장된다는 오오가미. 주위에 지나가는 할머니가 결혼하려고 인사하러 가는 거냐고 묻자 당황하는 오오가미.

▶뭐, 그런 이유입니다.
▶~ 아, 아니에요.

센다이에 도착한 두 사람이 본 것은 가득히 쌓여있는 눈. 그리고 화창한 날씨. 즐거운 기분으로 사쿠라의 집으로 향한다. 사쿠라의 어머니 신구지 와카나(眞宮寺 若菜)가 마중 나와 있다.



사쿠라의 어머니, 신구지 와카나

▶처음 뵙겠습니다. 오오가미 이치로입니다. (경파도 UP)
▶처음 뵙겠습니다 어머니. (연파도 UP)
▶~ 아, 저, 처음 뵙겠습니다. (시간경과 후, 변화 없음)

신구지 카즈마가 사용하던 방에 묵게 된 오오가미. 아버지에 대한 추억을 떠올리는 사쿠라를 위로해준다. 다시 집안에서 정식으로 인사하게 되는 세 사람.



신구지 카즈마 대령



아버지를 그리워하며~

와카나: 고쳐서 인사하겠습니다. 신구지 와카나라고 합니다. 사쿠라가 언제나 신세지고 있습니다.
오오가미: 아, 아뇨, 저야말로…
와카나: 먼 거리인데도 잘 와 주셨습니다. 자기 집이라고 생각하고 편하게 지내주세요.
오오가미: 예, 신경 써 주셔서 감사합니다.
사쿠라: 어머니, 할머님은 어디에?
와카나: 할머님은 하인을 데리고 오키나와로 가셨단다. 하루 이틀 사이에는 돌아오실 예정이란다.
사쿠라: 그럼 오오가미씨, 할머님께는 그때 인사드리지요.
오오가미: 아아, 그래.
와카나: 두 사람 다 피곤하겠군요. 욕실이 준비되어있으니 저녁 식사 전에, 자, 사쿠라, 오오가미씨께 아버지의 유카타(평상복)을 가지고 와주렴.
사쿠라: 네, 알겠어요! 오오가미씨, 여기, 아버지의 유카타니까 입어주세요.



목욕 후, 와카나가 오오가미를 찾아온다. 제극에서의 사쿠라에 대해서 안부를 묻고 마루로 불러내어 어째서 싸우냐고 묻는다.

▶제도의 평화를 지키기 위해 섭니다.
▶좋아하는 사람이 있어서입니다.



수심이 가득한 와카나의 시선

코코쿠: 지금… 때가 되었다. 마신기가 없는 지금… 나의 과업을 거스를 것은… 이제 존재하지 않는다. 치처구모!
치치구모: 예!
코코쿠: 콩고!
콩고: 예!
코코쿠: 그리고… 오니오.
오니오: …예.
코코쿠: 드디어… 제도가 나의 발아래 무릎 꿇을 날이 왔다…. 이… 코코쿠의 발아래….
오니오: 예….
코코쿠: 오니오… 우리들의 거친 병사들의 상태는 어떤가.
오니오: 예, 이쪽으로….
코코쿠: 강마전쟁 이후 육군이 극비리에 회수한 강마의 사체… 그 조직을 영력 분쇄하여 재육성시킨 육체를 기계화시킨 육군 궁극의 병기… '강마병기'여… 드디어 너희들이 제도를 주름잡을 날이 찾아왔다….



살아있는 코코쿠와 쿠로카카이 3인조



강마가 다시 나타나는건가?

다음날 아침, 도마 소리에 눈을 뜬 오오가미는 아침을 준비하는 사쿠라와 와카나의 목소리를 듣는다.

▶바로 일어난다. (사쿠라 신뢰도 UP)
▶좀 더 잔다. (이후 선택지 다시 생김)

▶잘 잤어? 사쿠라. (사쿠라 신뢰도 UP)
▶아, 앞으로 5분만~. (변화 없음)

오늘 아침 밥은 모두 사쿠라 혼자서 만들었다는 와카나. 사쿠라는 맛이 어떠냐고 묻는데….



DreamCast

▶아아, 맛있어. (사쿠라 신뢰도 UP)
▶아아… 괜찮다고 생각하는데… (변화 없음)

와카나: … 사쿠라, 괜찮다면 성묘 다녀오거라.
사쿠라: … 엣? 하지만 어머니…;
와카나: 다녀오거라.
사쿠라: … 예! 그럼 오오가미씨, 어서 가도록 하죠!

신구지 카즈마의 묘를 방문하는 두 사람. 언덕 속에 무덤이 있는 것을 보고 놀라는 오오가미.

사쿠라: … 오오가미씨, 사실은 신구지 가문의 묘소는… 신구지 일족 이외의 사람에게는 보여줄 수 없도록 되어있어요.
오오가미: 에엣!? 그것을… 나에게 보여주어도 괜찮은건지…;
사쿠라: … 오, 오오가미씨, 그럼… 안으로 들어가죠.
오오가미: 그, 그러자.



신구지 카즈마, 여기에 잠들다

카즈마의 묘를 참배하는 두 사람. 돌아가려는 때 키네마트론의 수신음이 들린다.

카에데: 오오가미군? 다행이야. 겨우 연락이 닿았네.
오오가미: 카에데씨! 도대체 무슨 일이 일어난 겁니까?
카에데: 긴급사건이야. 오오지(王子)에 적이 나타났어!
오오가미: 뭐… 뭐라고요!?
카에데: 자세한 상황은 아직 몰라. 다른 하나구미의 대원들은 곧바로 출동했어. 쇼게이마루를 그쪽으로 보냈어. 어서 빨리 돌아와!

뒤에서 와카나가 나타나 사쿠라를 부탁하며 배웅한다.

▶반드시… 살아서 돌아오겠습니다. (사쿠라 신뢰도 UP)
▶또 같이 놀러오겠습니다. (연파도 UP)

전투 10

통신: 하나구미의 동료를 구출하면서 강마병기를 전멸시켜!

오오지에 도착한 두 사람. 하지만 먼저 출동했다는 대원들의 모습은 보이지 않는다. 모두를 부르는 오오가미에게 대답하는 것은 다름아닌 오니오. 그리고 콩고, 치치구미와 함께 그 모습을 드러낸다.



다시 나타난 쿠로키카이

오니오: 오래간만이구나… 오오가미 이치로.
오오가미: … 뭐, 뭐야!? 서, 설마… 그 때… 아카사카에서 죽었던게 아니었단 말인가!?
오니오: 후후후후후… 우리들의 커다란 바램을 성취할 때까진 목숨을 다할 수 없다…;

잡혀있는 동료들을 보여주는 오니오. 그리고는 제도에 봉인되어 있는 저주받은 힘의 봉인을 풀 거라며 '팔귀문봉마진(八鬼門封魔陣)'의 마지막 봉인인 여덟 번째 문을 불러낸다. 그리고 나타나는 강마병기들.

ADVICE: 우선은 동료들을 구해내자. 대원들의 옆으로 가면 봉인을 풀 수 있다. 하나씩, 하나씩 풀어가며 전력을 증강시킨 뒤에 강마병기를 전멸시키자. 강마는 이제까지의 와키지들과는 수준이 다르니 방심하지 말자.

강마를 모두 물리친 하나구미 대원들. 그들의 눈앞에 쿄코쿠 케이고가 다시 모습을 드러낸다.

오오가미: 쿄코쿠… 어째서 네가 살아있는 거지!
스미레: 쿠데타 실패 후 자살한 거 아니었던 건가!?
오리히메: 실패의 책임을 졌다고 들었습니다.
쿄코쿠: 유신따위 양동작전에 불과하다. 나의 원래 목적은… 그런 조그마한 것이 아니다.
마리아: 그럼, 그 자살한 남자는…;
레니: …더미인가.
코우란: 그런가… 카게무샤(적을 속이기 위해서 중요 인물의 복장을 한 속임수 인간)군!
오오가미: 그 토리이(鳥居-신사의 문)… 쿄코쿠! 도대체 무엇을 꾸미고 있는거냐!?
쿄코쿠: 이 봉인이 풀린다면 제도의 지하에 봉인되어있는 원령의 힘이 개방된다… 그래, 모든 것은 이 제도를 있어야 할 모습으로 되돌리기 위해… 말하자면 정화다.
오오가미: 뭐, 뭐라고!? 제도가 있어야 할 모습?
쿄코쿠: 진정한 제도의 모습을 알지 못하면서 제도의 평화를 지킨다는 어리석은 자들이여…무지를 탓하진 않는다. 단, 진리를 바라지 않는 건 대죄에 해당한다. 너희들의 힘은 인정한다. 하지만 여기까지다. 팔귀문봉마진이 발동한다면 이 제도의 붕괴를 막는 것은 아무도 할 수 없는 것이다.
사쿠라: 네가 좋을 대로 놔두지 않겠다! 각오해라, 쿄코쿠 케이고!
오니오: 쿄코쿠님께 다가가게 하지 않겠다! 너의 목숨은 내가 가져가겠다!

사쿠라: … 저, 저 자세는!? 설마… 설마 그럴 리가… 하지만 저 자세… 아버지… 아버지예요!!
오오가미: 뭐… 뭐라고!? 오니오가… 사쿠라군의 아버지!?
오니오: …;
오오가미: … 오니오! 정말… 정말 그런 거냐!? 너는… 정말로 사쿠라군의 아버지인건가!?
오니오: …;
오오가미: 그런… 그런 바보같은!!



사쿠라는 아버지를 알아보고…

쿄코쿠는 봉마진을 풀어 무사시를 불러낸다.

쿄코쿠: 거짓된 제도여… 그 저주받은 가면을 지금에야 벗어버려라! 모든 것의 시간이 움직인다. 저주받은 제도는 그 모습을 없앤다… 진짜 제도가 곧 깨어나는 거다! 후하하하하하!

차회 예고



300년 간 신음하던 원념이 드디어 움직였다.
오오가미. 우리들은 이기지 않으면 안돼
마지막 최대의 싸움을!
다음 회, 사쿠라 대전 2
지상최대의 작전
태정 사쿠라에 로망의 폭풍
오오가미, 자기 자신을 믿는거다.

제 11화 지상최대의 작전

코코쿠: 온마이타라시티소와카… 온마이타라시티소와카… 온마이타라시티소와카… 강마여… 제도를 물어뜯어라… 진정한 정화는… 파괴로부터 시작된다. 인간이 만든 거짓된 제도는… 모두 파괴하는거다. 이 무사시를 근본으로… 온마이타라시티소와카… 온마이타라시티소와카… 온마이타라시티소와카… 온마이타라시티…소와카… 무사시여… 옛 제도의 봉인을 풀어버리는 거다. 개방된 원령의 힘을… 지금은 단지 맛보는게 좋아. 그리고… 모든 것을 파괴하는거다. 이 땅에 진정한 제도를 탄생시키는거다!



움직이기 시작하는 무사시

작전지령실에 모인 대원들. 먼저 번의 상황을 걱정하는데… 사쿠라는 오니오가 아버지였던 것을 몹시 신경쓴다. 그때 요네다는 대원들을 추스르며 냉정함을 요구한다.

▶팔귀문봉마진에 대해서 듣는다.



요네다: 이것이… 지금 우리들이 살고 있는 제도의 지도다. 이때까지… 우리들이 쿠로키카이와 싸운 지점을 투영한다….

스미레: 이, 이것은 싸운 장소가 깨끗한 팔각형을 이루고 있어요!

요네다: 거기에 이들 장소에는 한가지의 공통점이 있다. 그것은… 토리이다.

마리아: 토리이….

요네다: 아아, 이들의 장소에는 쿠로키카이와의 싸움 전후해서 토리이가 반드시 나타났다.

칸나: 토리이… 라고? 으응… 그딴 것이?

코우란: 아니야… 확실히 후카와에서 싸울 때도 토리이가 있었어! 이케부쿠로에도 아사쿠사에도… 토리이가 있었다.

요네다: 이 토리이가 두려운 팔귀문봉마진의 열쇠라고 생각해도 좋을 것이다. 팔귀문봉마진은 제도의 도시 에네르기를 푸는 술수라고 생각한다. 쿠로키카이 녀석들은 제도의 각지를 습격하여서 토리이를 출현시켜… 팔귀봉마진의 발동준비를 진행하고 있었던 거다.

칸나: 제길! 좀 더 빨리 눈치챘더라면!

▶무사시에 대해서 듣는다.

요네다: 흐음… 그것에 관해서는 보이는 그대로 이해하는 것이 바를 것이다. … 단, 너희들도 느끼는 대로 그것은 말 그대로 거대한 악념(惡念)의 덩어리다. 아마도 2년 전에 떠오른 성마성보다도 훨씬 악한 것임에 틀림이 없다.

아이리스: 응, 아이리스도 그걸 봤을 때 엄청 기분이 나빠졌어.

오오가미: 그러나 정체를 알 수 없는 상황에서는 물리칠 수단도 알 수 없다는 건가….

요네다: 아아… 그렇지 않아도 코코쿠를 사로잡기 전에 들은 것이 있다. 녀석이라면 무사시의 근원과 정체에 대해서도 잘 알고 있을 것이다. 그 정도의 거대한 존재를 불러냈으니 녀석이라면….

카에데: 츠키구미의 보고에서 코코쿠는 고대 강력했던 음양사의 자손이었던 가봐요.

오오가미: 그렇군… 그래서 코코쿠는 그런 대단한 술법을 사용할 수 있었던 거군요…

▶강마에 대해서 듣는다.

요네다: 으음… 이전에 소문으로 들은 적이 있다. 강마전쟁 때 우리들이 격퇴한 강마를 육군이 비밀리에 회수해갔다고… 독자적으로 '인조강마'를 만들기 위해 연구를 하고 있다, 라는 소리를 말이야….

코우란: 뭐… 뭐라고!? 그런 걸 하다니!?

요네다: … 기계와 조합된 강마는 최강의 병기다. 무서워하지도 힘들어하지도 않고… 보통의 무기로는 쓰러뜨릴 수 없으며 얼마든지 양산할 수 있다.

스미레: 그, 그러니… 어째서 육군이 그런 무서운 계획을?

요네다: 코코쿠다. 강마병기도 쿠로키카이도 전부 녀석의 돈을 댄 것이다. 아마도 야마자키의 죽음도 태정유신군의 쿠데타도… 녀석의 진짜 목적으로부터 우리의 눈을 돌리기 위한 연극이었던 거다.

무사시를 쓰러뜨릴 방법을 찾아 고민하는 대원들. 하지만 뾰족한 수가 나오지 않는다. 하지만 요네다는 숨겨둔 카드가 있다며 안심하라고 한다. 바로 제도의 지하에서 잠자는 화격단 최후의 카드인 공중전함 미카사를 발진이다. 예전에 성마성으로 돌격했을 때 대파되었지만 선체의 부분이 기념공원에 흩어놓았던 것과 회수해놓은 선체를 현재 수리·개조하고 있다고 한다. 이른바 '신·미카사'. 최종 조정중인 미카사가 완성될 때까지 대기명령을 내리고 해산을 명하는 요네다. 마지막 싸움에 긴장하는 오오가미. 그 때, 사쿠라가 다가와서 상담을 해달라고 한다.

▶… 아버지의 일 말인가?(변화 없음)
▶… 싸울 것에 대한 건가?(변화 없음)
▶… 나에 대해서 말인가?(신뢰도 DOWN)

오오가미: 사쿠라군은 그 오니오가 신구지 카즈마 대령… 아버지라고 말하고 싶은 거지.

사쿠라: … 예, 그 독특한 자세… 아버지가 틀림없어요. 오오가미씨… 저 어떻게 해야 되죠?

▶아버지의 마음을 되찾아주자.
▶아버지는 돌아가시지 않았어?

사쿠라: …에엣!?

오오가미: 신구지 카즈마는 반혼술로 야마자키 소령같이 코코쿠에게서 받은 목숨을 받았어…오니오로써 코코쿠에게 조종당하고있는 것일지도 몰라. 코코쿠의 주박이 풀린다면… 분명 신구지 대령은 마음을 되찾을 수 있을거야.

사쿠라: 오오가미씨, 그런….

오오가미: 아아! 우리들은 전력으로 코코쿠를 쓰러뜨리면 되는거야!

오오가미의 말에 아버지와 싸울 결심을 하는 사쿠라. 그 때, 강마병기가 제극을 덮친다. 위기의 상황에서 등장하는 카야마.



제극을 덮치는 강마병기



가라! 오오가미!

카야마: 맡겨줘, 오오가미!

오오가미: 이… 이 목소리는!? 카… 카야마!?

카야마: 여기는 나와 츠키구미에게 맡기고 오오가미, 너는 빨리 작전지령실로 가라!

오오가미: 그, 그러나….

카야마: … 오오가미, 나의 가장 큰 행복이 뭐라고 생각하나? 그것은… 이 제도가 평화롭게 있는 거다. 제도 사람들의 미소를 지키는거다. 자, 가라, 오오가미.

오오가미: 카야마….

카야마: 걱정 마라. 미카사가 발진할때까지는 막아 보이겠다.
오오가미: 카야마… 여기는 너에게 맡긴다!
카야마: 알았다… 오오가미… 무사시를… 반드시!
오오가미: … 알았다.
카야마: 자 와라, 강마! 제국화격단 초키구미의 이름을 걸고 여기는 한 발짝도 보내지 않겠다!
오오가미: 카야마….
카야마: 옛사람들이 말하길… '병사는 신속을 중요히 여겨라'. 제도에 남아있는 시간은 얼마없다. 일각이라도 빨리 미카사를 발진시키는 거다!! 뛰어라, 오오가미! 승리를 위해서!!
오오가미: 아아, 카야마, 또… 반드시 만나자!!

요네다: ….
츠바키: 미카사, 최종점검종료! 모든 부분 문제없음!
유리: 발진구 위의 시민의 피난 완료했습니다.
카스미: 요네다 장관. 다음 명령을 부탁합니다.
카에데: … 요네다 장관.
요네다: … 으음. 제도의 미래는… 이 공중전함 미카사에… 그리고 우리 제국화격단에게 걸려있다. 이제부터 우리들은 지상최대의 작전을 실행한다. 공중전함 미카사, 발진!!





떠오르는 미카사.

유리: 발진후 300초 경과! 고도 안정되었습니다!
카스미: 주기관, 6 부분에도 이상 없습니다!
츠바키: 전포문, 안전장치 해제, 제 1차 전투태세로 이행합니다.

드디어 미카사는 무사시로 향하고…. 작전지령실에서 최종 작전을 세운다.

요네다: 그럼, 본함의 작전을 설명하겠다. 스크린을 주목해 줘. 미카사는 이후 곧장 점점 상승해서 최종적으로 무사시와 수평을 이룬다. 그후 무사시를 향해서 최대 출력으로 가속… 속도가 상한까지 다다랐을 때 주포로 입부분을 공격, 내부에 강행 돌입한다.

전투 11-1

그 때, 경보음이 울리고 강마병기들이 공중에서 미카사의 갑판을 공격하기 시작한다. 그리고는 내부로 침입해서 양동을 거는 강마병기들. 부대를 본대와 별동대로 나누어 적의 양동을 막기로 한다. 4명을 골라 데리고 간다(선택받은 대원 신뢰도 UP).

통신: 7개의 기관부가 모두 파괴되면 미카사는 추락하고 말아. 기관부를 지키면서 미카사에 투입된 강마병기를 모두 격파해!

ADVICE: 기관은 신경 쓰지 말자. 강마가 기관부를 파괴하는 속도보다 대원들이 강마를 해치우는 속도가 빠르다. 일부러 지려고 하지 않으면 질 수 없는 전투(…). 하지만 다음 전투를 위해서 많은 기관의 파괴를 막자.

전투 11-2



또 다시 나타나는 치치구모

통신: 뒤에 투입된 부대는 기관부의 방위를 최우선임무로 오오가미군의 부대가 '하치하'를 파괴할 때까지 어떻게든 맡아 줘!

ADVICE: 치치구미는 전투 도중 색을 바꾸며 공격을 한다. 이때까지 게임을 해왔다면 잘 알겠지만 상대편 유닛의 색깔로서 적의 공격방법과 속성을 알 수 있었다. 백색으로 바꾸었을 때의 치치구미는 공격을 받으면 회복이 되니 주의. 기관부는 먼저 번의 전투에서 남아있는 기관들을 지켜야 한다.

치치구미는 미카사를 격추시키는 것이야말로 코코쿠에 대한 충성이라며 반드시 떨어뜨리겠다는 다짐을 하고 간다. 기관부를 지켜내 한숨 돌리는 하나구미. 하지만 다시 강마들은 갑판의 통기구를 공격하기 시작한다.

전투 11-3



갑판을 습격하는 강마병기

통신: 하나구미 '천무'는 갑판으로 출격. 중앙통기구를 방어하면서 날아오는 강마를 격파해주세요!

포격을 시작하는 미카사. 하지만 강마들을 모두 떨궈 내기는 역부족이었다. 결국 갑판으로 올라온 강마병기들은 천무들이 맡기로 한다.

ADVICE: 강마 7마리가 통기구로 들어오면 전투 실패다. 날아오는 강마들을 쏴 떨어뜨리는 고사포(高射砲)는 부서지면 침입하는 강마의 수가 증가하기 때문에 신경써서 지켜내자. 통기구 주위를 에워싸며 방어하자.

전투 11-4

통신: 중앙통기구로 날아 들어가기 전에 빨리 '하치하'를 격파해!

ADVICE: 적은 치치구미 하나. 포위해서 돌아가며 때리면 별다른 저항도 못해보고 죽는다. 하지만 중간에 천무가 폭주를 하여 능력치가 떨어지니 주의.



천무의 폭주

치치구미: 쿠웃… 카악…
오오가미: 여기까지다… 치치구미.
치치구미: 설마… 이 내가… 이런 인간에게….
사쿠라: 당신은… 어째서 그렇게 인간을 미워하는 거죠?
치치구미: 후훗… 이런 모습을 하고 있어도 나 역시 인간이다. 이 이상한 몸 때문에… 나는 항상 따돌림이 계속되었다. 그런 내가 힘을 주신 것이… 코코쿠님이다. 인간에게 복수하기 위해 나는 목숨을 걸 수밖에 없는 거다! 나는 너희들 인간의 손에 당해서 죽지는 않는다. 자신의 의지로… 코코쿠님을 위해서 죽는 거다! 이 제도가 코코쿠님의 손에 죽음의 도시로 변하기를… 지옥에서 보고 있겠다.

다시 한숨 돌리는 대원들. 치치구미와의 전투 중에 천무의 폭주에 대해서 궁금해하는 대원들.

코우란: 영자갑주는… 우리들, 탑승자의 영력으로만 움직이는 거야. 탑승자의 힘이 강할수록 그 영자갑주의 출력도 강해지게 돼. 그러나 천무는 탑승자의 힘 뿐만이 아냐… 도시 에네르기를 불러들여 지맥의 힘을 변환하여 파워로 바꾼거야.
마리아: 그렇군… 그래서 광무이상의 힘을 낼 수 있었던 거구나….



무사시는 팔귀문봉마진을 해방시켜 도시 에네르기를 흡수하자 천무가 움직일 수 없게 되었다는 말을 듣게 된다.

코우란: *이대로라면 천무는 완전 폭주해서… 결국은 탑승자도 함께 망가져.*
사쿠라: *그런… 여기까지 왔는데 천무를 사용할 수 없다니….*
아이리스: *오빠… 아이리스들 어떻게 하면 돼?*

▶천무에서 내리자.
▶무리라는 걸 알지만 싸우자!
▶포기하자. (마리아 신뢰도 DOWN)

그때, 코우란은 광무·개를 가지고 왔다며 오리히메와 레니의 광무도 준비했다고, 기뻐하는 하나구미 대원들. 아직은 싸울 수 있는 것이다. 광무에 탑승하기 위해서 하나구미의 전투복을 입는 오리히메와 레니.

▶잘 어울려. (오리히메·레니 신뢰도 UP)
▶이걸로… 두 사람도 완연한 하나구미로군. (오리히메·레니 신뢰도 UP)

결전의 때는 다가오고 돌입작전은 1시간 후. 카에데는 대원들을 격려해 주라고 하고…. 미카사 안을 돌아다니게 된다.

▶알겠습니다.
▶귀찮아요….

☆사쿠라의 방 앞에서 사쿠라를 만날 수 있다. 역시 아버지와 싸워야 한다는 것을 걱정하고 있다.



▶그렇군… 반드시 이기자!
▶어렵겠지만… 할 수밖에 없어.

그리고는 안기는 사쿠라. 사쿠라는 오오가미에게 부탁한다. 언제까지나 함께 있어달라고….

☆칸나의 방에 가면 긴장이 되어서 몸이 잘 따라주지 않는다고 한다.



▶쉬는 쪽이 좋아.
▶나에게 할 말은 없나?

☆휴게실에서는 오리히메를 만날 수 있다. 오오가미가 무얼 하고 있는지 맞춰보고 이제는 자신이 무엇을 하고 있는지 맞춰보라고 한다.



▶뭘 좀… 먹으러 온 건가?
▶나를… 기다린 건가?

☆작전지령실로 가면 이때까지의 출동에 대해서 회상하고 있는 마리아가 있다. 이번 싸움은 자신이 있냐고 물어온다.



▶반드시 이긴다!
▶어렵겠지만 어느 데까지….

☆격납고로 가면 코우란이 광무의 최종 점검 중이다.



폭발하지 않도록 정비해줘~

▶부탁해.
▶너무 무리하지마.

☆전망대로 가면 아이리스가 죽으면 천국으로 가는 거라며 천국은 어디있냐고 묻는다.



▶글쎄… 어디에 있을까나.
▶아직 천국으로 가기는 일러.



☆다시 휴게실에서 스미레가 있다. 향수 카탈로그를 보고 있다고 하지만 정작 보고 있는 것은 의상 카탈로그.

▶긴장하고 있어?
▶스미레 답지 않아.

☆레니의 방에서는 레니가 손에서 땀이 나고 맥박이 평소보다 빨리 뛰고 있어 잘못된 게 아닐까 걱정을 하는 레니.



▶… 잘못된 게 아냐.
▶레니도 긴장하는구나….

☆극장에서는 츠보미와 멍멍이를 만날 수 있다.

대원들을 모두 만나보고 작전지령실에 집결하는 하나구미. 마리아는 마신기가 없어진 지금 어떻게 마를 봉할 수 있냐고 물어오는데….

카에데: *마를 봉인하는 수단이… 한가지가 있어. 그 이름은… '이검이도의 의식'*
오오가미: *이검… 이도의 의식?*
카에데: *예부터 전해져오는 4개의 영검을 이용해서 마를 봉하는 의식이야. 예부터 전해져오는 4개의 영검… 이검이도, 요네다장관의 '신토메카구(神刀滅却)', 야마자키 소령의 '고도무케이(光刀無形)', 신구지 대령의 '에이켄코우요(霊剣荒鷹)', 그리고 아야메 언니의 '신켄하쿠우쵸우(神剣白羽鳥)'가 그것들이야.*
오오가미: *그, 그 사람들은….*
요네다: *… 그렇다. 제국화격단의 전신 대강무부대의 대원이다. 대강마부대에는 이들 검의 계승자를 모아 조직한 부대였던 거다. 지금으로부터 8년 전… 제도에는 강마가 출현했던 강마전쟁에 있어서… 우리들 4명은… 강마를 봉인하기 위해서 이검이도의 의식을 행했다. 그러*

DreamCast

나… 안타깝게도 우리들에게는 힘이 부족했었다… 이검이도의 의식은 실패하고 마를 봉하는 것을 할 수 없어… 최후는 카즈마가… 그 목숨을 끊어서 파사의 힘을 발동시킨거다.

오오가미: …;

요네다: 나의 신토메카구는 오오가미… 에켄코우요는 사쿠라가 가지고 있다. 이검이도의 의식… 너희들 두사람이서 해야한다.

사쿠라: 에엣!? 저희들이… 말입니까?

요네다: 검을 쓸 수 있는 건 너희들 밖에 없어. 게다가… 너희들이라면 이번에야말로 '이검이도의 의식'을 성공할 수 있을 거다.



이검이도(二剣二刀)…

요네다: 본함은 이제부터 무사시에 대항하여 강습공격작전을 실행한다! 주포로 우선 포격 후, 무사시에게 강행돌입! 계속해서 광무를 탑재한 고우라이고를 사출한다.





이제 무사시에 포격을 가한 후 돌진하는 미카사. 그리고 하나구미 대원들이 출격한다. 카에데는 출격에 앞서서 어떤 마음가짐으로 출격하느냐고 묻는다.

▶반드시 살아서 돌아오겠습니다!
▶어떻게든… 코코쿠를 쓰러뜨리겠습니다!



아야메의 신켄하쿠우조우


살아 돌아오기를 바라며…

죽지말고 반드시 살아서 돌아오라는 아야메의 말을 뒤로하고 오오가미는 출격한다.

▶제국화격단 출격하라!
▶반드시… 살아서 돌아오라!

전투 11-5

통신: 강마병기를 쓰러뜨리면서 더불어 포대, 마래기도 파괴하라!

ADVICE: 처원포는 억지로 부수는 방법도 있지만 에네르기 공급로 위에 위치하면 파괴할 수 있다. 마래기는 매턴마다 강마병기를 쏟아내니 가장 우선순위로 없앨 것. 합체공격기를 한번 사용해보고 돋아나는 닭살을 긁는 것도 좋다.

전투 11-6

통신: 콩고가 탄 마조기병 '다이히켄'을 파괴하라!

ADVICE: 콩고가 발산하는 '기' 때문에 움직임이 둔해진 대원들. 한 턴에 한 번의 페이스밖에 움직일 수 없지만 오히려 그것이 빠른 전투를 할 수 있게 도와주는 느낌이다. 와키지들이 콩고에 대해서 감싸기를 사용하므로 합체 공격으로 와키지들을 전멸시키고 콩고를 포위하여 두들기자. 콩고의 필살기는 역시 주의를 요한다.

콩고: 쿠웃… 카악… 어째서냐… 어째서… 네놈들은… 이렇게 강한거냐… 진짜로 싸웠단 말이야… 이 내가 질까보냐…;

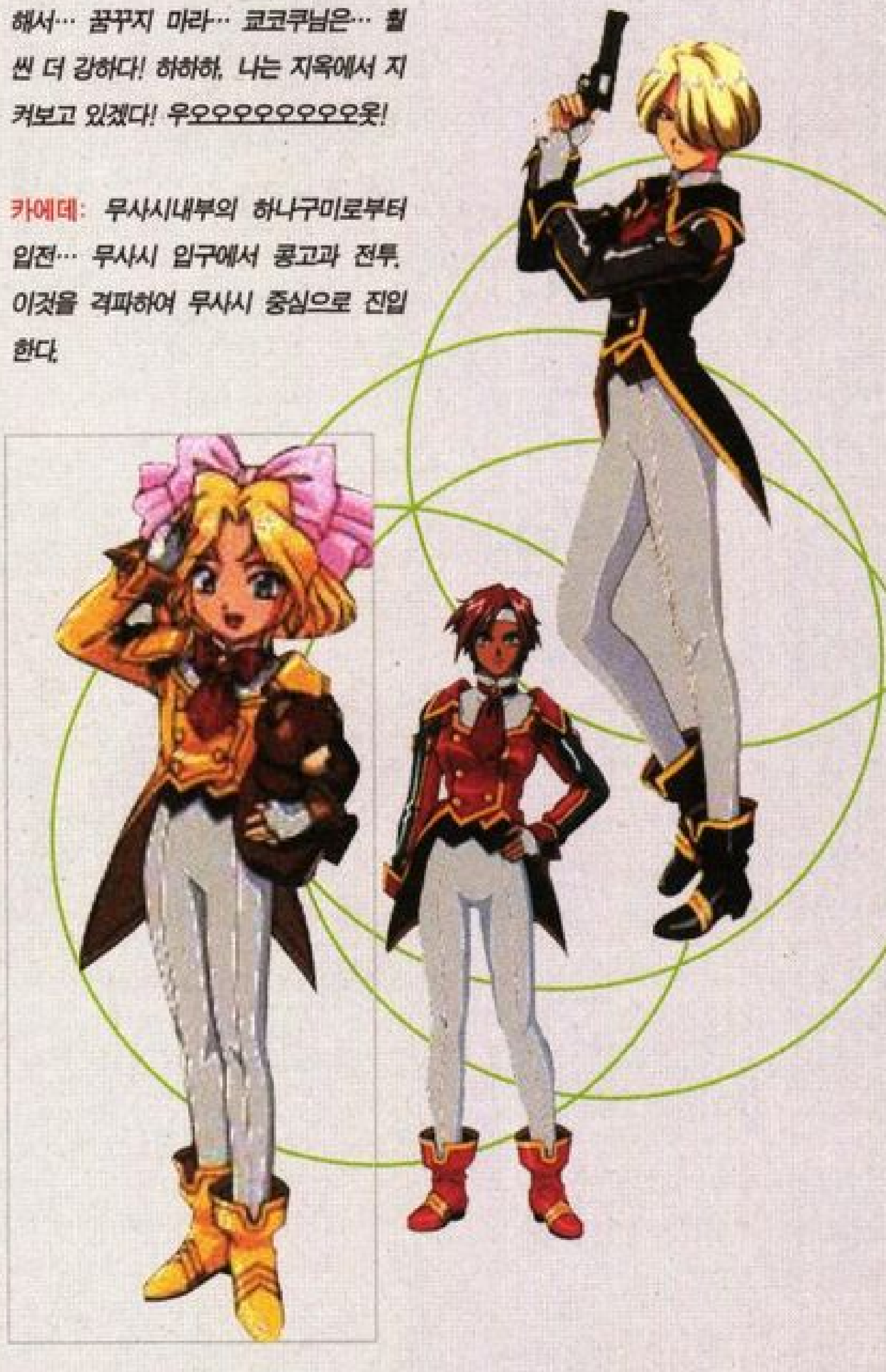
오오가미: …;

콩고: … 스이코… 나는… 분하게도… 지고 말았어!!

오오가미: …;

콩고: 하하하하… 하지만 화격단… 이걸로 좋다고 생각마라. 나에게 이겼다고 해서… 꿈꾸지 마라… 코코쿠님은… 훨씬 더 강하다! 하하하. 나는 지옥에서 지켜보고 있겠다! 우오오오오오오오오옷!

카에데: 무사시내부의 하나구미로부터 입전… 무사시 입구에서 콩고과 전투. 이것을 격파하여 무사시 중심으로 진입한다.



차회 예고



드디어 이때가 왔습니다
오오가미씨! 우리들은 싸우겠어요
그리고 반드시 돌아가겠어요
제국화격단 등장!
최종회, 사쿠라 대전 2
처녀들의 만가
태정 사쿠라에 조망의 폭풍
그대여, 죽지마오

최종회 처녀들의 만가

드디어 핵까지 도달한 하나구미 대원들. 사쿠라는 아버지의 기운을 느낀다. 그 때 등장하는 오니오.



아버지의 기운을 느끼는 사쿠라

오니오: 왔는가… 여기서부터는… 통과하게 할 수 없다.
오오가미: … 오니오!
사쿠라: 아버지….
오니오: 여기를 통과하려면 나를 쓰러뜨려라.
사쿠라: 기다려! 아버지… 저예요. 사쿠라예요!
오니오: ….
사쿠라: 아버지! 어째서입니까!? 자신의 목숨을 버리면서까지 마와 싸웠던 아버지가… 어째서!?
오니오: …할 말은 그것 뿐인가?
사쿠라: 아버지!?
오니오: 나의 사명은 쿄코쿠님을 지키는 것… 쿄코쿠님의 이상을 실현시키기 위해 싸우는 것… 그것을 방해하는 놈은… 벤다!
오오가미: 신구지 대령….

▶눈을 뜨십시오.
▶…싸울 수밖에 없나.

오오가미: 눈을 뜨십시오. 신구지 대령! 당신은 딸… 사쿠라군의 일을 잊었단 말입니까!?
오니오: 그쪽에서 오지 않는다면… 이쪽에서 간다.
오오가미: 신구지 대령….
레니: 저 사람은… 강력한 술법으로 마음을 잃었어. 그 주박을 풀려면… 걸려 있는 술법보다 좀 더 강한 힘이 필요해. 하지만, 그 술법을 풀만한 방법을 생각할 시간이 없어. 지금은 싸울 수밖에.

오오가미: 큭… 어째면 이런 일이!
사쿠라: 아버지… 아버지… 전… 싸우겠습니다. 그리고… 반드시 아버지에게 이겨 보이겠습니다!

전투 12-1

통신: 하나구미 각 대원들에게 전한다! 무시시의 심장부로 나아가기 위해 '쿠로카무이'를 격파하라!

ADVICE: 귀왕은 마지막 보스보다 더 까다롭다. 우선은 쿠로키카이 오행중의 힘을 빌려서 모든 특기들을 써 댄다. 그리고 일반 공격도 강하며 사정거리 무제한의 일직선 방향 공격, 필살기인 호카호우신(櫻花放神)은 정말 강하다. 주위의 기둥들로 잘 피해 다니며 싸우자.


가면은 깨지고 신구지 카즈마의 얼굴이 드러난다



슬픈 부녀 상봉…

오니오: 나는… 나는… 신구지… 카즈마….
오오가미: …!
사쿠라: 아버지!
오니오: 제국화격단… 그리고 사쿠라….
사쿠라: 아버지!
오니오: ….
사쿠라: 아버지… 당신의 검은 이렇게 제가, 제가 물려받았습니다. 아버지가… 센다이에서 가르쳐주신 정의의 검이….
오니오: 우… 크윽…
사쿠라: 저는… 신구지 카즈마의 딸, 신구지 사쿠라입니다!
오니오: 우웃… 가면이… 가면이!
사쿠라: 아버지….
카즈마: 사… 쿠… 라….
사쿠라: 아버지! 정신차려요. 아버지!
카즈마: 사쿠라… 많이 컸구나.
사쿠라: 아버지… 어떻게 이런….
카즈마: …8년전 강마전쟁에서 잃었던 이 목숨… 쿄코쿠의 반혼술에 의해서… 부활했다. 쿄코쿠를 위해서 싸우는… 전사였다….
사쿠라: 그런….
카즈마: 녀석의 술법은… 강하다… 하지만… 너희들이 그 술법을 깨뜨려야한다…. 역시… 나의 딸… 사쿠라… 잘했다… 강해… 졌구나….
사쿠라: 아버지….
쿄코쿠: 오니오… 아무래도 너를 쓸 일도 여기까지인 것 같군.
오오가미: …! 이 목소리는….
쿄코쿠: 또 만났군… 제국화격단.
오오가미: 쿄코쿠!
쿄코쿠: 신구지… 야마자키… 모두 내가 거짓된 생명을 준 자. 이른바… 인형이다. 무시시가 부활한 지금… 더 이상 인형은 쓸모없지.
오오가미: 쿄코쿠….

▶네 녀석… 용서 못해!(필자의 선택)
▶정의는 이긴다!

오오가미: 사람의 목숨을 가지고 놀다니. 네 녀석… 용서 못해!
쿄코쿠: 깨우쳐라, 오오가미! 높은 이상에는 다소의 희생이 필요한 거다! 거짓된 정의 아래 이 제도를 지배하는 벌레들이여! 이것이 마지막이다!
쿄코쿠: 죽어라!
사쿠라: 꺄아아아아아악!
오오가미: 제기랄!


파동권…이 아냐!


딸을 위해 그는 또 한번 죽는다

위기의 순간, 쿄코쿠가 쏜 영파를 카즈마가 막는다.

카즈마: 크아아악!
쿄코쿠: 뭐… 뭐냐!?
사쿠라: 아, 아버지!?
카즈마: 쿄, 쿄코쿠… 너의 생각대로는 되지 않아! 내 딸… 사쿠라를 죽이게 하진 않아!
사쿠라: 아버지!!
카즈마: 사쿠라… 잘 들어라… 이 방의 거대한 수정이… 강마병기를 움직이기 위한… 요력의 출력체다. 이검이도 의식을 행해… 수정을 파괴하여 마를 봉인하는 거다! 그리고 이 안에 있는 근원을 찾아… 근원을… 베어라! 쿄코쿠의 야망을 부숴라!
쿄코쿠: 크윽… 네 녀석!
카즈마: 사쿠라… 그 얼굴을 다시 한번… 보여다오….
사쿠라: 아버지!
카즈마: 사쿠라… 강해졌구나!



DreamCast

사쿠라: 싫어!
카즈마: 사쿠라… 주저함없이 훌륭한 검을 쓸 수 있게 되었구나….

사쿠라: 아버지… 그런 건 싫어요!!
카즈마: 정말로… 조금이지만… 아버지로써… 너와 이야기하게 되어 다행이다. 사쿠라… 어머니에게… 안부… 전해다오.
사쿠라: 아버지-!

코코쿠는 도망쳐버리고 카즈마는 사망한다. 아버지의 검을 들고 흐느끼는 사쿠라.



사쿠라: ….
오오가미: 사쿠라….
사쿠라: 아버… 지… 저… 살겠습니다. 아버지의 몫까지… 저… 살아 보겠습니다!
오오가미: 사쿠라….
사쿠라: 아버지와 어머니께서 주신 이 생명… 소중하니까요…. 사쿠라는 강하게 살아가겠습니다… 아버지. 코코쿠를 무너뜨리려면… 이검이도의 의식을 행할 수밖에 없어요. 오오가미씨… 하죠.

▶좋아, 알았어!
▶사쿠라군… 괜찮아?

오오가미: 이검이도의 의식을 행하여 마를 봉인하자!!
사쿠라: 예! 두사람의 칼을 합해지면… 이검이도의 의식도 반드시 잘될 거예요. 모두를 지키기 위해서… 힘내죠. 오오가미씨!
오오가미: 아아! … 요네다 장관의 신토메카쿠… 아마자키 소령의 고도무케이… 아야메씨의 신켄하쿠우쵸우… 그리고 신구지 대령의 에이켄코우요… 대강마부대의 사람들로부터 받은 4자루의 검… 이검에… 우리들의 마음을 담아! 가자, 사쿠라!
사쿠라: 예!



이검이도의 의식을 이용해 수정을 파괴한 두 사람. 제도의 강마들은 모두 활동을 정지하고 카에데와 요네다는 이검이도의 의식의 성공을 확신한다.

전투 12-2

코코쿠는 지금이야말로 제도에 철퇴를 가할 때라며 강마병기를 불러낸다. 강마병기의 출현에 당황해하는 대원들.

통신: 무사시가 힘을 모으고 나면 제도는 파괴된다. 그 전에 우리들의 힘으로 모든 근원을 파괴한다.

ADVICE: 무사시의 근원인 어주는 총 8개. 직접 부수어도 상관은 없으나 붉게 빛날 때는 일격에 부술 수 있다. …하지만 그런 것이나 강마병기에는 신경 쓰지 말고 무대포로 계속 부수어 나가자.

오오가미: 이것이… 마지막 근원이다. 제도를 지키기 위해서… 이 근원을 쳐부수자! 가자, 무두! 각자의 마음을 부딪혀서!
대원들: 오옷!



아버지!



사람들의 기쁨을 빼앗는 것은 절대 용서지 않는다!



우리들에게는… 기다리고 있는 사람들이 있어요!



인간의 행복이 거리를 만들어가는 거다!



아이리스는 모두를 상처입히는 것은 용서 못해!



사람을 불행하게 하는 도구는 필요 없어!



사랑을 비웃는 자는 사랑으로 사라지는 거예요!



믿고 있는 동료들의 힘을 깨달아라!

모든 근원을 부쉈지만 아직 무언가 이상하다. 여전히 느껴지는 사악한 에네르기. 대원들은 아직 끝나지 않았음을 느끼고 계속해서 전진해나간다.
무사시가 다시 움직임을 포착한 미카사. 이상함을 느끼는 요네다는 무사시의 추격을 명령한다.

레니: 전방에… 강력한 요력반응이 있음.
마리아: …뭔가가 있다.
오오가미: …모두, 가자!
대원들: 예!
오오가미: …!? 여기는 도대체….
코코쿠: 후후후… 왔구나, 화격단.
사쿠라: 코코쿠!
오오가미: 코코쿠! 나타났군!!
코코쿠: 여기다, 벌레들!
칸나: 우왓!!
코우란: 웬…웬 커다란 마조기병이야!?
코코쿠: 이것이 무사시를 지키는 옛 황신의 어좌, '신로우(新皇)'다! 아하하하하하하!
오오가미: 신로우….
코코쿠: 이 신로우를 가지고… 네놈들을 죽인다! 나의 이상을 위해! 너 녀석들은 이해할리 없다! 나의 …이상을!

▶너의 이상따윈… 듣고 싶지 않다!
▶ … 너의 이상?

오오가미: 너의 이상따윈… 듣고 싶지 않다! 무사시는 힘을 잃었다! 코코쿠, 각오해라!
코코쿠: 네 놈 벌레들이 여기까지 할 줄은… 나도 몰랐다. 하지만, 이대로는 죽지 않는다! 네녀석들, 지옥으로 데리고 가 주마!



거대 마조기병 신로우

전투 12-3

오오가미: 코코쿠… 네 녀석만은 절대 용서 못해!
코코쿠: 닥쳐라! 이상을 가지지 못한 벌레들이 뭘 알겠냐! 힘이야말로 정의다! 이기는 것이야말로 정의다! 피를 흘리는 것이야말로 정의다!
오오가미: 너는 졌다, 코코쿠… 사랑이

없다면 정의가 아니다! 간다! 쿄쿄쿠!! 제도의 미래를 위해, 우리들의 미래를 위해… 반드시 네 녀석을 쓰러뜨려 보이겠다!!

통신: *쿄쿄쿠가 타고있는 기체를 파괴하라!*

ADVICE: 바닥으로 전격을 보내 공격하는 병기는 골치 아프다. 우선 순위로 없애자. 강마들을 해치우면서 신로우가 있는 곳으로 올라가 신로우를 공격하자. 신로우는 핵을 왼손으로 감싸쥐고 있는데 공격을 하기 위해 왼팔을 들 때 핵은 무방비가 되니 포위해서 공격하도록 하자.

오오가미: *쿄쿄쿠, 여기까지다!*
칸나: *승부가 난 것 같군.*
쿄쿄쿠: *으아아… 쿠쿠… 후후후… 하하하하하하하! 이… 이제부터가… 신로우의… 진짜 힘… 우아아아아아아아….*
스미레: *무… 무슨 일입니까!?*
마리아: *이… 이건!?*
쿄쿄쿠: *크아아아아아아아….*
레니: *신로우가… 쿄쿄쿠을….*

전투 FINAL

오오가미: *저, 저것은!?*
쿄쿄쿠: *나는… 나는… 신로우.*
사쿠라: *어… 어떻게 된건지….*
스미레: *추악해….*
칸나: *제기랄… 믿기지 않는게 나와버렸군….*
쿄쿄쿠: *힘없는 자는… 죽어라.*
사쿠라: *그렇게 두진 않아! 하나구미는 당신따위에 절대 지지않아! 자, 오오가미씨!*
스미레: *소위!*
마리아: *대장!*
칸나: *대장!*
아이리스: *오빠!*
코우란: *오오가미씨!*
오리히메: *소위씨!*
레니: *대장!*
오오가미: *악을 쓰러뜨리고 정의를 세운다… 그것이 제국화격단이다! 모두 반드시 이기자! 그리고 반드시 살아 돌아가자!*


신로우의 진짜 모습(기어다니면서 모션 캡쳐했나?



신로우와 융합한 쿄쿄쿠

통신: *지금이야 말로 모든 것의 종지부를 찍을 때다. 제국화격단 하나구미 전투개시! 최종병기 신로우를 격파하라!*

사쿠라: *아버지… 보고 있어주세요. 이 싸움… 반드시 이겨 보겠습니다!*
마리아: *싸움이 있기에 그만큼 슬픔이 있어…. 그 슬픔을 이 이상 반복되게 하지 않기 위해서도… 이것이 최후의 싸움이다!*
칸나: *이 이상 제도에는 손가락 하나 대지 못해! 나의 주먹은 제도 사람들의 분노다!*
레니: *나는… 이제 혼자가 아냐. 자신을 위해… 모두를 위해… 나는 싸운다!*
아이리스: *아빠… 엄마… 아이리스 힘낼게요! 아이리스의 힘을 모두를 위해 잔뜩 사용하는거야!*
스미레: *이 칸자키 스미레 일생일대의 무대! 자, 충분히 지켜봐!*
오리히메: *소렛타 오리히메, 오늘만은 진짜로 나가도록 하겠습니다! 갑니다! 지중해의 붉은 바람!*
코우란: *지금의 내가 있어서… 제국화격단이 있는 거야. 요네다들의 몫까지… 나, 힘내겠어!*

ADVICE: 마지막 싸움이다. 신로우의 필살기인 세이마호우신(聖魔法陣)은 몸체부분의 포대에서 영자포를 쏘는 것으로 매우 강력하다. 아이리스의 회복으로 전체를 완전 회복시키면서 공격하는 것이 중요하다. 몸체 부분이 부서져도 상반신만으로 공격해오는 신로우. 양팔을 공격하면 된다. 주의할 점은 양팔의 공격범위에 겹치는 곳에 있는 유닛은 끝장이니 조심하더록. 머리 부분은 그다지 세지 않기 때문에 별 다른 걱정이 없다.


쓰러지는 신로우


제도에 우리가 있는 한!



악이 번성하는 일은 없다!


아무리 험든 싸움이라 할지라도


자기 자신의 힘과


사랑하는 마음을 믿고 싸운다!


그리고 이길 때까지


우리들은 절대로 지지 않아!


그것이 제국화격단이다!


우리들은 정의다!


'악을 쓰러뜨리고 정의를 옹립한다'(…)


(필자도 덩달아)끄아아아아아아아!

쿄쿄쿠의 야망을 분쇄한 하나구미 대원들. 하지만 무사시가 붕괴하기 시작하고 나갈 도리가 없어 발을 구르고 있을 때, 나타나는 미카사.



동굴은 무너지고…


미카사예요!


잘 다녀왔어요

DreamCast


승리의 포즈! 결정!

해설: 싸움은 끝났다. 마의 위협은 사라지고… 제도에는 다시 봄이 찾아왔다. 사람들도 완전히 미소를 되찾았다…. 파괴되었던 거리도 조금씩 약간이지만 확실히 부흥해가고 있다. 제극에도 평상시의 일상으로 돌아왔다. 다가오는 봄 공연 '꿈의 계속'의 준비로 바쁜 하루가 계속되었다. 그리고 드디어 찾아온 공연의 날… 나도 오래간만에 개활기를 들었다. 공연은 첫날부터 종일 만원을 이루었다… 객석에서 로비까지 극장은 만원의 손님으로 가득찼다. 제극의 모두가 기대했던 봄 공연… 그 무대도… 지금 말그대로 피날레를 날리고 있다. 이 일년, 함께 노래하고 함께 싸웠던 하나구미의 모두의 상쾌한 무대…. 스테이지 위에서 무엇보다 환하게 빛나는 모두의 미소… 반드시 손님들에게도 꿈과 희망… 그리고 용기를 가져다주었을 것이다. 막이 내려간 후에도 박수는 끝나지 않는다… 봄의 화창한 제도의 하늘에 언제까지나, 언제까지나… 메아리치고 있다.







며칠 뒤 아침, 오오가미의 방으로 사쿠라가 찾아온다. 괜찮다면 현관으로 나와달라고 하는데…. 제극 내를 둘러볼 수 있으니 대원들을 만나보러 다녀도 좋지만 선택지는 나오지 않으니 무시해도 좋다. 현관으로 나가면 기다리고 있는 사쿠라.

사쿠라: 오오가미씨!
오오가미: 아아, 사쿠라, 그건…
사쿠라: 예에, 자전거예요. 오오가미씨



와 함께 타고 싶다… 고 생각해서.
오오가미: 과연… 그랬던건가. 현관에서 기다리라는 말을 들었을 때부터 분명히 어디론가 갈 거라고 생각했었어.
사쿠라: 저도… 싸움이 끝나고나서 데이트해야지… 라고 계속 생각하고 있었어요. 멋있는 가게에서 식사라고… 물건도 사고… 하지만 싸우고 있을 때… 오오가미씨와 함께 있으면서… 저 깨달았어요. 저는… 오오가미씨가 옆에 있어주시는 것만으로도… 행복하다는 것을….
오오가미: ….
사쿠라: 팔짱이라든지… 저는 저답게… 오오가미씨와 함께이고 싶어요. 함께 있을 수 있는 기쁨을… 소중히 하기로 했어요.
오오가미: 사쿠라….
사쿠라: … 그럼, 오오가미씨, 슬슬 가볼까요. 오오가미씨, 뒤에서 확실히 잡아주세요.
오오가미: 에!? 그… 그럼… 부탁이라는 것이….
사쿠라: 예! 자전거 연습 좀 도와주세요.
에헷. 자전거를 사긴 했지만 전 아직 탈 줄 몰라요.
오오가미: 뭐… 뭐라고!?
사쿠라: 오오가미씨, 지도 부탁드리겠습니다. 그럼 출발해요!
오오가미: 와앗! 사, 사쿠라! 기다려줘!

자전거를 타지만 불안한 사쿠라. 도중에 넘어지고 오오가미가 달려들어 사쿠라를 구하고, 넘어진 상태에서 서로를 보는 두 사람. 단지 웃음으로 넘길 뿐이었다.







제 13화 누구를 위해 기적은 울리나

그로부터 1개월 후, 요네다 지배인의 호출은 받은 오오가미. 역시 지배인의 호출을 받은 사쿠라와 지배인실 문 앞에서 만난다. 지배인실의 문을 두드리는 두 사람. 말할 것이 두가지 있다는 요네다는 우선 오오가미의 중위 승진 소식을 알려준다. 그리고는 난데없이 파리 유학을 갔다오라고 하는데…. 세계를 보면서 성장해서 오라는 요네다. 1주일 뒤 출발이니 준비를 하라고 한다. 헤어지게 되어 슬퍼하는 두 사람.

사쿠라: 하지만… 프랑스로 가게되면 반드시… 반드시 오오가미씨에게는 좋을 거라고 생각해요. 오오가미씨… 프랑스로… 다녀와 주세요. 저는… 괜찮아요….
오오가미: …사쿠라?
사쿠라: …미안해요! 울면… 울면 안되는데! 오오가미씨가 출세하는 건데… 눈물, 흘리면 안되는데도!
오오가미: 사쿠라….

출발 준비를 하는 오오가미. 그리고 일주일이 흘렀다.

요네다: … 모두 알고 있는대로 내일, 드디어 오오가미가 파리로 출발한다. 오오가미, 모두에게 한마디 인사라도 해줘.

▶자신의 결심을 말한다.
▶하나구미의 모두에게 말을 건다. (필자의 선택)

오오가미: … 사쿠라군… 스미레군… 마리아… 칸나… 아이리스… 코우란… 오리히메군… 그리고 레니… 모두 함께 보냈던 한 해… 정말로 즐거웠어. 나는 내일… 프랑스로 출발하지만… 모두와의 이번 한 해의 추억은… 결코 잊지 않겠어. … 모두, 정말 고마워.

송별회를 하고 난 뒤, 밤에 사쿠라가 방으로 찾아온다. 그리고는 배 안에서 읽어달라며 편지를 건네준다. 그리고 다음 날, 모두의 배웅을 뒤로하고 프랑스 파리로 떠난다. 다시 돌아올 것을 기약하며….


오오가미 이지로 중위님께 경례!


반드시 돌아오겠어!

사쿠라 대전 3 프리뷰 디스크

드캐용 사쿠라 대전 2에 동봉된 프리뷰 디스크. 이것은 개발 중인 사쿠라 대전 3의 체험판이다. 파리로 건너간 오오가미가 파리 화격단 하나구미의 대장으로 취임한다는 이야기인데…. 역시 파리로 건너가서도 여자들에게 휘둘리는 건가?

⊙ 메인' 메뉴

캐릭터 리뷰(キャラターレビュウ)
사쿠라 대전 3에 등장하는 6명의 파리 하나구미 대원들의 미니 시나리오를 플레이 할 수 있다.

VM 뮤지엄(VMミュージアム)
사쿠라 대전 3에 등장하는 아가씨들의 얼굴을 비주얼 메모리의 아이콘으로 다운로드할 수 있다. 비주얼 메모리 2블럭을 소모한다.

무비 시어터(ムービーシアター)
제작진들의 인터뷰를 담은 무비를 볼 수 있다. 듣기 실력이 되지 않는다면 봐도 재미없을 듯…

⊙3만의 새로운 시스템 '아날로그 LIPS'

사쿠라 대전 3에서 새롭게 생기는 아날로그 LIPS. 아날로그 스틱으로 말이나 행동의 강약을 조절할 수 있는 것으로 그 정도는 대화창에 그래프로 표시된다. 디지털 적으로 나누자면 上, 中上, 中下, 下가 있다. 체험판에서는 이 아날로그 LIPS를 맛볼 수 있게 되어있으니 한번 해보도록 하자. 참고로 공략에서의 아날로그 LIPS의 선택지는 'A'로 표시했다.

캐릭터 리뷰 공략

리카 퐁티누


왠지 성스러운 수녀같아 보이지만


역시…


하아…

오오가미: 그럼… 샤느와르의 개점까지는 시간이 남았으니… 조금 산보라도 할까!?

'툭'

오오가미: 아파!! 누, 누구야! 갑자기 불쑥 튀어나오는 건!?
에리카: 저예요!! 에리카 퐁티누예요! 오늘도 날씨에다가 기분도 해피하지 않나요! 오오가미씨도 해피하군요!
오오가미: 에, 에리카군… 어떻게 된거야, 그런 말을 하고?
에리카: 잘 들어주세요!! 오늘도 수도원에서 신부님께 칭찬 받았다구요! 에리카씨가 천장에 구멍을 뚫어준 덕분에 통풍이 잘 된다(참고로 이 게임의 배경은 겨울이다)'라고!
오오가미: 에, 에리카군… 그건….

▶화내시고 계신 게 아닐까?(에리카 신뢰도 DOWN)
▶정말 잘됐네.(에리카 신뢰도 UP)
▶신부님께서 동정하신 거야.(에리카 신뢰도 UP)

에리카: 그렇게 생각하죠? 역시 오오가미씨는 사람보는 눈이 있다니까! 신부님께서도 저를 '반면교사(反面教師: 본받아서는 안되는 하나의 예)'라고 불러 주셨다구요!
오오가미: 에리카군… 그건 칭찬받았다고 할 수가….
에리카: 어쨌든 천장에 구멍을 열어서 언제라도 신께서 지켜봐 주실 거잖아요. 조금이라도 신의 곁에 있다는 것은 행복한 거잖아요!
오오가미: 에리카군… 그거랑 이거는 문제가 있다고 생각해….
에리카: 아! 그래그래!! 알고 계세요, 오오가미씨? 저의 광무F 고쳐졌대요. 좀 보고 오죠! 가요!!
오오가미: 여전히 에리카는 말하는 게 조금 이상하구나… 어이, 기다려줘!

샤느와르로 향하는 오오가미와 에리카.

에리카: 빨리 빨리!! 샤느와르의 지하 격납고로 가자구요!

그곳에는 붉은 색의 광무가 있다.

에리카: 어때요, 오오가미씨? 저의 광무 F, 깨끗하게 고쳐졌죠? 여기여기, 봐주세요. 이 십자 페인트가 저의 마음에 들어요. 그리고 빨간 색은 성스러운 전사의 색이에요. 엄청 거룩한 색이죠.
오오가미: 그렇군, 그나저나… 오른손에 들고 있는 십자가는 뭐지?



에리카 전용 광무 F



십자가 머신건!!

에리카: 그것은 머신건이에요. 이 총으로 적을 방방 쓰러뜨리면 쾌감이에요(수녀원 교사가 할 말이냐?) 오오가미씨, 봐주세요. 시험삼아 한번 쏴볼께요.

키네마트론에 들어오는 통신. Y버튼을 누르면 서브 모니터(비주얼 메모리의 화면)에 메시지가 뜬다. B버튼을 누르면 다시 게임으로 돌아온다.

'머신건은 정비중. 폭발의 위험성이 있음(필자는 여기서 꽤나 웃었다)'

오오가미: 뭐, 뭐라고!? 빨리 에리카에게 전하지 않으면!! 하지만, 에리카군은 광

무 F에 타고 있는데… 큰소리로 부르지 않으면!

▶쏘지마!(A-强, 성공시 에리카 신뢰도 UP)

오오가미: 에리카, 쏘지마!! 머신건이 폭발한다고!
에리카: 예, 예!! 하아~…오오가미씨가 가르쳐주지 않았다면 저 쏴버렸을 거예요. 이렇게 위험한 것을 부서뜨린다면 말이죠. 기부금을 걷어서…라도.

'찰칵'

오오가미: 기부금!? 안돼, 에리카!! 위험해!!

결국은 폭발하고….

에리카: 으앙… 해버렸어….
오오가미: 에리카…. 그러니까 위험하다고 말했는데….
에리카: 아니요, 오오가미씨. 아까는 끔찍한 꼴을 당할 뻔했네요. 주는 가르쳐 주셨어요… 총을 가진자는 총으로 망한다고. 뭐, 그런 일도 있겠죠.
오오가미: 하, 하아….
에리카: 오오가미씨! 저, 파리화격단에서 마음껏 힘내겠어요(…불쌍하다. 파리화격단) 그러니까 지금부터도 잘 부탁드립니다!!

크리시누 브루메루


자존심 센 파리 귀족 아가씨

오오가미:… 그럼 슬슬 카페에서 간식이라도 먹어볼까. 아, 크리시누! 어이, 뭐 하고 있어?
크리시누: 뭐야, 귀공인가. 이 크리시누·브루메루에게 무슨 볼일이지?
오오가미: 간식이라도 먹는 게 좋을 거 같아서 말이야. 하지만 크리시누같은 귀족이 카페 같은 곳에 볼일이군
크리시누: 무례한 녀석이군… 이 파리는 나 같은 고귀한 귀족에 의해서 지켜지고 있는 도시다. 어디를 가든 내 자유야. 겨우 일본인 따위에게 답변할 필요는 없어!


귀공…이라고?

오오가미: 아, 아아… 미안해.
크리시누: … 뭘 멍히 서있나. 점심을 먹으러 왔다고 했잖아.
오오가미: 자, 자… 실례지만 함께 테이블에 앉도록 하자. 그럼… 뭘 먹을 거야? 좋아. 크로와상과 커피를 시켜먹자.
크리시누: 귀공도 꽤나 크로와상을 좋아하는구나. 매일 먹고 있는 거겠지? …그렇게나 좋아한다면 원래 크로와상의 이름의 유래는 알고 있나?
오오가미: 크로와상의 이름의 유래…?

▶'초승달' 아냐?(크리시누 신뢰도 UP)
▶'별' 아냐?(크리시누 신뢰도 DOWN)
▶'크로와씨' 아냐?(크리시누 신뢰도 DOWN)

크리시누: 호오, 잘 알고 있군. 조금은 프랑스에 대해서 관심이 있다는 것인가. 더하자면 크로와상은 마리 앙뜨와네트비가 프랑스에서 퍼뜨렸다고 한다. 이 나라는 빵 하나를 두고도 역사를 논하기도 한다. 기억해 둬.
오오가미: 아, 아아… 알았어… 기억해 두지….
크리시누: … 귀공을 보고있자니 생각나는 건데 일본인이라 칭하는 모두가 절제를 미덕으로 삼고 있는건가? 귀공이 식사할 때도 광무F에 탈 때도다. 나의 광무 F를 생각해 보라. 바다를 이미지하는 깊은 푸른 바탕에 백색 라인… 아름답기 그지없다. 방패에 새겨진 나의 문장도 기고함과 강함의 상징이다.



크리시누 전용 광무 F



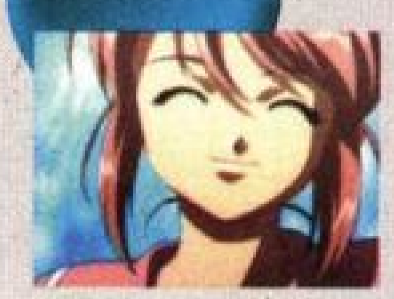
무자비하겠군

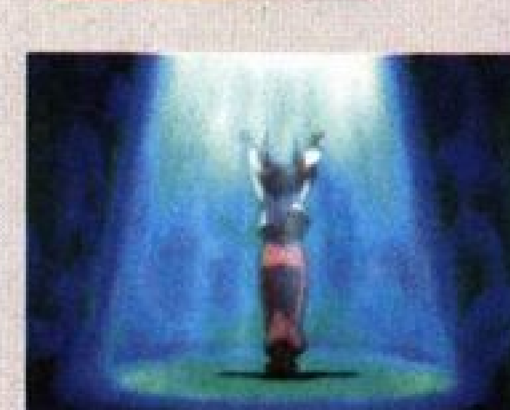
크리시누: 물론 그것만이 아니다. 적을 일격에 부수는 유서 깊은 바이킹의 도끼. 어떠한 적도 만나더라도 브루메루가의 인간은 져서는 안되는 거다.
오오가미: 하아… 과연….
크리시누: 어때? 감동적이라면 직접 말로 표현해보는 것이다.

▶크리시누의 광무 F를 칭찬한다(A-中上, 성공시 크리시누의 신뢰도 UP)

크리시누: 호오, 일본인에게도 꽤나 보는 눈이 있군. 바이킹의 피를 이어받은 자로서 용맹함과 고귀함이 비추어진다는 것은 당연한 것이다.
오오가미: 나도 그렇게 생각해. 광무 F도 크리시누도 말이야.
크리시누: 귀공도 나를 보기에 기품과 우아함을 부러워하는 거 같군. 이제 시간이다… 나는 무도회에 출석해야하니 여기서 실례한다. 귀공은 그대로 있어라. 계산은 할테니까 천천히 있어도 돼.
오오가미: 아, 아아… 고마워….
크리시누: 어차피… 귀공은 파리화격단의 대장이다. 불편하겠지만 잘 부탁한다.

코크리코


귀여운 미소


코크리코 등장!

오오가미: … 이제 슬슬 리허설이 시작되겠군. 스테이지로 가볼까. 오늘 리허설은 누가 하는 거지?
코크리코: 나야! 코크리코야! '코크리코의 매직쇼'가 오늘 메인 스테이지야!
오오가미: 그런가. 코크리코의 손재주는 엄청 인기가 있으니까. 손님들도 잔뜩 올 거야.



귀엽군

코크리코: 헤헤헤… 그런데 말야. 오늘은 서커스의 모두가 보러 와줄 거야. 그러니까 하트라던지 꽃이 아니더라도 좀 더 모두가 놀랄만한 손재주를 사용해 볼 생각이야.
오오가미: 모두가 깜짝 놀랄만한 것!? 뭐야, 그건?
코크리코: 안돼… 하지만 말야. 내 연습을 도와준다면 가르쳐 줄게.
오오가미: 아아, 알았어. 근데 뭘 하면 되지?
코크리코: 내가 신호하면 곧 이 줄을 잡아당겨 줄래? 할 수 있어? 이처럼.
오오가미: 아아, 그정도라면야 간단하지. 이 줄로 하겠어.
코크리코: 자, 간다! 앙·두… 토로와!!

오오가미: 좋아, 이 줄이다! 간다, 에이!!
코크리코: 이처럼, 굿 타이밍!!

'뾰옹'



코크리코 전용 광무 F

코크리코: 그래! 그대로!!

오오가미: 이, 이것은!? 코크리코의 광무 F잖아!

코크리코: 깜짝 놀랐지! 설마 광무 F가 나오리라고는 아무도 생각 못할 거야.

오오가미: 화… 확실히 아무도 생각 못 하겠지만… 코크리코… 이건 바보 같은 짓이야.

코크리코: 어째서? 이 고양이 무늬도 귀엽고 좋잖아. 내가 신경 쓴 거야. 서커스의 모두도 기뻐해 줄 거야. 분명히!!

오오가미: 그럴지도 모르겠지만… 하지만 우리들 파리화격단은 비밀부대인거니….

그 때, 키네마트론이 울린다.

'격납고의 광무 F가 행방 불명, 적의 공격이?'



유아틱한 광무로군

오오가미: 아, 안되겠어. 이대로는 문제가 커질 거 같군….

코크리코: 왜그래? 역시… 광무 F는 쓰면 안돼?

▶그래, 광무 F는 안돼.(변화 없음)
▶아니, 재미있으니까 사용해.(코크리코 신뢰도 UP)
▶대신… 내가 하면 안돼?(코크리코 신뢰도 UP)

키네마트론이 다시 울린다.

'적의 공격 가능성이 크다. 파리화격단 집합하라.'

오오가미: 코, 코크리코… 역시 광무 F를 사용하는 건 안될 거 같아.

코크리코: 치-, 맥빠지네… 재미있게 하려고 가지고 왔는데. 대신 이치로가 협력해 줘, 괜찮지?

오오가미: 알았어… 나라도 괜찮다면 해볼게.

코크리코: 자, 간다! 앙·두… 토로와!!

오오가미: 후우… 다행이다… 그런데 나는 어떤 매직을 사용하는 거야?

코크리코: 글쎄… 몸을 두동강내는 매직이야. 연습중이지만!

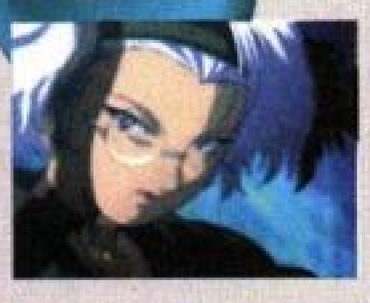
오오가미: 괜찮아!? 두동강 내다니! 코, 코크리코, 그건….

코크리코: 이치로는 파리화격단의 대장이니까 거짓말 같은 건 하면 안돼.

오오가미: 아, 아아… 물론이야… 하지만 코크리코… 실패는 하지 말아 줘.

코크리코: 맡겨 줘! 괜찮아!! 모두의 미소를 위해서라면 나, 뭐든지 할거야!!

로베리아 카르리니



차가운 눈빛



이제는 수감된 여자인가…

오오가미: 이제는 이 가게뿐인가… 미술관에서의 도난사건을 들었는데 정말 큰 일이군.

로베리아: 요오… 뭔가 알아냈니? 여기는 감시의 눈이 닿지 않는 가게야. 뭐, 파리의 악마라고 불리는 이 로베리아 카르리니에게는 은신처로 좋은 가게인 거지.

오오가미: 그, 그런건가… 어쩐지 로베리아를 보면 무서운 사람일거라고 생각했어….

로베리아: 후후후… 이봐, 여기로 와. 나의 손을 따라다닌다면 녀석들도 손을 쓰지 못해. 이봐, 내가 사는 거다. 한잔 마셔.

오오가미: 아아, 고마워.

로베리아: 그런데 뭘 하러 온 거지? 마시러 온 것은 아니겠지?

오오가미: 아아… 실은….

▶도난 사건에 대해 듣고 싶어 왔다.(변화 없음)
▶너를 붙잡으러 왔다.(로베리아 신뢰도 DOWN)
▶너를 만나러 왔다.(로베리아 신뢰도 UP)

오오가미: 로베리아를 만나러 왔어. 그런 이유라면 안돼?

로베리아: 후후후… 네가 나와 말하고 싶다는 거군… 괜찮군. 그렇게 말하는 대사 말야. 뭐, 진짜는 미술관에서 일어난 도난사건에 대해서 듣고 싶은 거지? 나의 귀에도 들어왔어.

오오가미: 역시 로베리아… 변함없이 정보가 빠르군.

로베리아: 안됐지만 잘 몰라. 나는 돈이 되는 일이 아니라면 흥미가 없으니까. 그러나 미술관 따위를… 덮치는 짓을 하는 바보가 있는 거 같군. 나라면 손떼고 빨리 은행 같은 데를 덮치겠어.

오오가미: 로, 로베리아… 그런 말을 당당히 말하면 안되잖아?

로베리아: 생각해본 것 뿐이야. 우리들에게는 광무 F가 있어… 나의 광무 F를 쓴다면 경찰관같은 건 단번에 이겨버리니 도망칠 필요도 없잖아.



로베리아 전용 광무 F



가위손…

오오가미: 무, 무슨 소릴 하는 거냐, 로베리아! 광무 F는 파리의 평화를 위해서 사용하는 거다!!

로베리아: 나에게는 파리의 평화따윈 요만큼도 흥미없어. … 돈 뿐이야. 나의 광무 F의 철손톱이라면 은행의 금고라도 간단히 찢어버릴 수 있어. 그런가… 광무 F가 있으면 이런 고생은 안해도 되는 건가.

오오가미: 무슨 소리를…?

울리는 키네마트론.

'은행이 습격당했다!! 요력반응 있음!!'

오오가미: 은행에… 요력반응이… 로베리아….

로베리아: 왜 그러는 거냐? 겁에 질린 얼굴로.

▶혹시 은행을 덮친 거냐?(로베리아 신뢰도 DOWN)
▶뭔가 나에게 말할 게 없나?(로베리아 신뢰도 UP)

오오가미: 뭔가 나에게 말할 게 없나? 숨겨둔 게 있는거 아냐?

로베리아: 훗… 숨겨둔 거 따윈 얼마든지 있어. 나는 좋은 여자니까 말야. 듣고 싶다면 가르쳐 줄 수 있지만… 어떡할래?

오오가미: 아냐… 알았다. 이제 됐어…

로베리아: 그럼 나갈까. 오늘은 얌전히 있을 거야… 감시투입이 있으니까.

오오가미: … 아니, 그런 수상한 돈으로 계산하도록 할 수 없어. 여기는 내가 낸다.

로베리아: 응? 네가 낼 건가? 후후후… 괜찮지. 파리화격단에 있는 동안은 돈이 궁하진 않을테니까… 이것까지 부탁해, 대장.

키타오지 하나비



먼저 번 애들과 비교하면 정상이군…

오오가미: 오늘의 레뷰도 끝난건가… 하아… 파리에 온 뒤로도 잡일을 해야한다니….

하나비: 수고하셨습니다, 오오가미씨.

오오가미: 아아, 하나비, 오늘은 샤느와르를 쉬고 뭘했던 거야?

하나비: 그리시누와 오페라좌에… 일본의 가부끼 공연을 해서 따라 가줬어요…. 저 어렸을 때부터 프랑스에서 자라왔기 때문에 일본에 대해서 잘 알지 못해서….

오오가미: 처음 본 가부키는 어때? 재미있지?

하나비: 예, 훌륭했어요. 하지만… 오오가미씨는 일, 큰일이로군요?

오오가미: 아니, 그런 건 아냐. 이제 티켓 정리만 끝내면 되니까.

하나비: 하, 하지만… 그런 수고를 하시는데 오오가미씨에게 도움을 드려도 괜찮겠어요?

오오가미: 에? 그렇군….

▶그럼 부탁할게. (신뢰도 UP)
▶아니, 도와주지 않아도 돼. (신뢰도 DOWN)
▶집 청소도 도와주길 바래. (신뢰도 UP)

하나비: 아뇨… 그런 건… 전… 오오가미씨를 도울 수 있어서 기쁩니다… 훗 어렸을 때부터 당연히 남을 도와주는 것이라고 교육받아왔으니까….

오오가미: 고마워, 하나비. 그래… 이 티켓을 정리해 주겠어? 정리하는 방법은 알고 있겠지. 티켓을 모아 거기에 접어서 넣으면 끝나는 거야.

하나비: 예… 송구스러워요. 그럼… 이쪽의 티켓 정리는 끝났어요.

오오가미: 좋아. 내 쪽도 끝났어. 고마워, 도와줘서.

하나비: 아니요… 아무 것도 아닙니다. 저야말로 도울 수 있어서 기뻐요.

오오가미: 그러고보니 하나비의 광무 F의 셋팅은 아직인거군. 내 도움이 필요하지 않아?

하나비: 고마워요… 훗 그럼… 오오가미씨의 말에 사양하지 않고 가보도록 하죠….



하나비 전용 광무 F

오오가미: 이것이 하나비의 광무 F인가. 어깨의 불꽃마크가 잘 어울려.

하나비: 고맙습니다… 너무 눈에 띄는 것은 좋아하진 않지만….

오오가미: 하나비다워. 그래서… 셋팅하는 것은 어디까지지?

하나비: 궁도를 익혔기 때문에 이런 무기를 달아주셨습니다만… 서양활이라서… 혼자서는 셋팅할 수 없어서….

오오가미: 과연… 확실히 해결하기 어렵겠군. 그럼, 어떻게 하면 좋겠어?

하나비: 예… 괜찮다면 이 활 시위를 매어 주시겠습니까? 힘을 넣으면 위험하기에… 평상시의 힘보다도 약하게 부탁합니다.

오오가미: 아아, 알았어. 이 시위를 약하게 매는 거로군.

▶활시위를 맨다. (A-下, 하나비 신뢰도 UP)

하나비: 아, 이제 됐어요. 이걸로 저로도 셋팅할 수 있어요. … 이걸로 좋아요. 고맙습니다. 또 일이 있으면 부탁해도 괜찮겠지요?

오오가미: 아아, 물론이야. 언제라도 대환영이지.

하나비: 활의 설정도 했고 이걸로 싸울 때도 오오가미씨의 도움이 될 수 있군요.

오오가미: 그럼 로비에 돌아갈까. 이제 늦었으니 하나비도 집에 돌아가는 게 좋겠어.

하나비: 오늘은 가부키를 보고… 오오가미씨를 돕기도 하고, 정말 멋진 날이었어요. 오오가미씨… 지금부터라도 힘내세서… 지도 부탁드리겠습니다.



파리에 도착한 오오가미

오오가미: 그럼, 보고서를 계속해서 쓰도록 할까… 저 오오가미 이치로는 파리에 신설된 파리화격단 하나구미의 대장으로 임명. 파리화격단이란 파리에 대한 영적인 위협에 대응하기 위한 비밀전투부대이다. 이 파리도 제도와 마찬가지로 사악한 자들에 위협받고 있는 것 같다. 하지만 파리화격단에는 적과 싸우기 위해 영자감충 광무 F를 사용할 수 있다. 내가 쓰기 위해 광무 F에는 두자루의 커다란 태도가 장비되어 이미 셋팅도 이루어져 있다.



오오가미 전용 광무 F

오오가미: 광무 F의 성능의 뛰어남은 오늘 오후, 독립문 앞에서 행해진 전투에서 증명되었다. 파리에서 독자적으로 개발한 터빈형 증기기관의 출력은 광무·개 이상이라고 생각한다. 또 기체의 등에는 파리화격단의 마크도 각인되어있다.



그런데 꽂는 물은 어디에 넣는거지?

오오가미: 라고… 이 정도 일까나. 설마 파리화격단 하나구미의 대장으로 임명될 줄이야. … 파리 화격단은 아직 신설되었을 뿐이라 이번 임무는 중대하다. 모두… 파리의 평화를 위해서 지금부터 잘 부탁한다!!

파리화격단(전 캐릭터 클리어 시)

오오가미: 모두가 할말이 있다고 불렀는데… 무슨 말을 하려는 거지? 아아, 기다렸지? 할 말이란 뭐지?

에리카: 오늘은 수고하셨습니다. 오오가미씨에게 이제부터 소개하게 될 말로… 파리화격단의 모두로부터 인사 받으시겠습니다! 플레이! 플레이! 오·오·가·미!!

크리시누: 귀공의 실력을 지켜 봐주지.

코크리코: 이치로를 위해서 힘낼게!

로베리아: 대장! 확실히 이끌어 줘!!

하나비: 오오가미씨, 부탁드리겠습니다.

에리카: 가자구요!

모두들: 파리화격단 등장!!

오오가미: 모두… 고마워! 파리의 평화는 우리들이 지키자!!

모두들: 알겠습니다!!

후기

드캐용 사쿠라 대전 2는 확실히 무리가 있는 게임이다. 이 게임의 배경인 1923년은 대한민국 임시정부가 수립된 해이기에 더욱 우리에게 반감을 가지고 올 수 있다. 또한 변경점이 거의 미미하여 새턴판을 해본 게이머라면 사쿠라 대전 3와의 세이브 연동을 필요치 않는 경우에는 할 이유가 전혀 없는 게임이다. 하지만 잘 만들어진 게임이라는 것은 틀림없다. 아직 사쿠라 대전 2를 즐겨보지 못했던 분들이라면 한번쯤은 필수적으로 즐겨봐야 할만한 게임이라고 생각한다. 그나저나 마지막 한가지 에피소드.
소프트를 구하고 회사에 찾아갔을 때, 담당 기자님이 필자에게 책 두 권을 건넸다.
'아르피지군. 이거 일본 쪽 가이드인데 한 번 살펴보고 공략에 참고해. 하하하엣'
하지만 받아든 책은… '사쿠라 대전(2가 아니다) 공식 가이드, 연애편과 전투편'.
가지고 와서 한번도 안 꺼내봤다. 기자님 미워잉~.

독자의 취향과 제 취향이 맞을 확률은 1/6입니다

카논(Kanon)







신생팀에서 만들어져 99년 미소녀 게임계를 떠들썩하게 만들었던 카논. 그 카논이 DC의 FX화를 적극 추진하는 NEC에 의해 DC용으로 발매되었다. PC와는 달리 주인공 이외의 캐릭터들의 음성이 모두 지원된다는 것은 정말 보람된 일이다. 눈물나는 일이다…. DC만의 오리지널 요소는 거의 없지만, 그래도 명작은 명작이라는 느낌이 팍팍 드니 DC를 가진 사람들이여, 미소녀 팬들이여, 다시 한번 이 게임을 돌아보라~.

공략 → 홍아저씨

DC

●장르 : 어드벤처 ●제작사 : NEC인터채널

●발매일 : 9월 14일 ●발매가 : 6,800엔

Part I 잡다한 이야기들

카논이 뭐냐고?

카논을 모르는 독자는 없을 거라고 생각한다… 는 것은 '사미적' 생각이나 '홍아저씨적' 생각이니 우선 카논에 대해 간단히 소개해 보겠다.

카논을 만든 제작사는 'Key'라는 곳으로, 「ONE -빛나는 계절-」의 제작사 '택틱스'에서 뛰쳐나온 제작자들이 설립한 회사이다. ONE은 PS로도 이식이 되었기 때문에 PS의 미소녀게임 팬이라면 잘 알고 있을 것이라 생각된다.

카논이 처음 이 세상에 모습을 들어낸 것은 작년 여름. 사실 겉에서 풍기는 카논의 모습은 투하트와 비슷한 텍스트 어드벤처에 불과했다. 등장하는 주요 캐릭터도 5명 뿐. 하지만 카논이 일본에서 엄청난 인기를 모은 이유는 무엇일까?

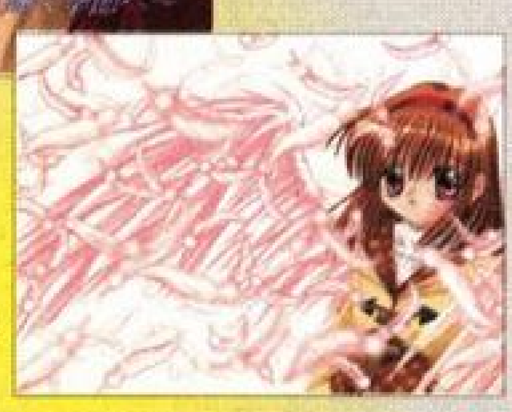
그것은 바로 일반적인 미소녀 게임에서 보여주는 뻔한 스토리가 아니라, 때로는 코믹하게, 때로는 감동적인, 때로는 아름다운, 변화무쌍한 스토리를 보여주었기 때문이다.

카논의 테마는 '기적'이다. 색깔이 있지만, 어딘가 부족한 모습을 보여주는 히로인들. 그리고 히로인과 유이치와의 이야기. 그리고 기적.

이것이 바로 카논을 주목받는 미소녀 게임으로 만든 요인일 것이다.

DC용 카논이 발매되기 며칠 전, 일본에서는 카논의 후속작인 「Air」가 발매되었지만, 적은 수의 캐릭터와 상대적으로 짧은 내용 때문에, 전작만 못하다는 평가를 받고 있기도 하다


가정용 게임으로도 이식되었던 택틱스의 ONE


99년 6월 윈도우용으로 발매된 카논


그리고 그 후속작인 Air

가끔 등장하는 소녀(+소년)들

우선, 서브 캐릭터 소개부터. 지금까지의 공략들을 보면, 대부분이 메인 캐릭터를 먼저 소개 했다. 하지만, 서브 캐릭터도 캐릭터가 아닌가. 그리고 개중에는 필자처럼 메인 캐릭터들 보다 서브 캐릭터를 더 좋아하는 사람이 있는 것이다. 그래서, 우선 공략은 불가능하지만 게임에서 자주 등장하지 않거나, 특성 캐릭터의 시나리오에서만 볼 수 있는 서브캐릭터를 소개해 보겠다.

소개되는 캐릭터의 순서는… 필자의 취향과 전혀 관계가… 있다.

아름다운 미소녀란 바로 그녀를 두고 하는 말

미사카 카오리 (美坂 香里)



조용하고, 단정하고, 착하고, 아름답고, 귀엽고, 때론 발랄하기도 한 그녀. 야릇한 눈매와 웨이브진 머리, 그리고 알 수 없는 신비스런 분위기. 그녀의 이름은 바로 미사카 카오리. 참고로 필자가 이 게임에서 가장 좋아하는 캐릭터이다.

그녀는 나유키, 키타가와와 함께 3인 콤비를 이루며 학교생활을 한다. 물론 유이치의 전학 이후에는 유이치까지 끼어들어 4인 콤비를 이루게 된다. 이름을 보면 알겠지만, 메인 캐릭터에 속하는 시오리와 성이 같을 뿐 아니라 이름도 비슷하다. 즉, 여기에는 모종의 비밀이 숨겨져 있다는 말이 된다.

서브캐릭터치고는 꽤 많이 등장하는 편이며(당연히 그래야 하지만…), DC용에서도 공략이 안 된다는 사실은 아주 불행하게 느껴진다.

CV : 카와스미 아야코

이모냐, 누나냐, 그것이 문제로다…

미나세 아키코(水瀬 秋子)



나유키의 어머니이다. 그렇기 때문에 당연히 유이치와 함께 살고 있다. 성격으로 보아 나유키의 친모인 것은 분명한 것 같은데, 나이는 별로 차이가 없어 보인다. 거의 누나 수준이랄까?

나유키의 아버지에 대한 언급은 거의 없기 때문에, 젊은 시절을 어떻게 보냈는지는 알 수 없지만, 현재 모종의 직업을 통해 가계를 꾸려나가고 있는 것 같다.

언제나 조용하고 침착하고, 어머니와 같은 따뜻한 모습만을 보여주는 천사표.

다른 뻥발 미소녀 게임과는 달리, 절대로 공략이 불가능하다. 전체적인 인기는 그리 높지 않아 보이지만, 현재 군대에 있는 프리티 사X라는 작자가 좋아하는 듯하다.

CV : 미나구치 유코

신비의 베일에 쌓인 소녀

아마노 미시오(天野 美汐)



마코토의 이야기에만 등장하는 알 수 없는 소녀. 말이 적고, 언제나 차가운 듯한 인상을 주지만 속은 매우 깊어 보인다. 뭔가 괴로운 과거를 지닌 듯하며, 유이치와 마코토를 멀리서 바라다본다. 유이치의 하급생인 듯한데, 정신연령은 그것을 훨씬 상회하는 수준.

사카모토 마아야가 성우를 맡은 것만으로도 충분히 만나볼 가치가 있다. 공략 자체가 불가능할 정도의 성격을 가지고 있다. 물론 공략불가.

CV : 사카모토 마아야

한 명쯤은 등장해도 무방하다

키타가와 준 (北川 潤)



미소녀 게임에는 언제나, 거의 대부분 남자가 등장한다. 한 명, 아니면 세 명 정도. 라이벌로 등장할 때도 있지만, 요즘 추세는 주로 게임에 방해되지 않는 캐릭터가 많다(두근두근의 요시오도 그랬고, 투하트의 마사시도 그랬고…). 어쨌든, 카논에도 남자가 한 명 나오긴 한다. 바로 이 녀석. 나유키, 카오리와 함께 자알 지내고 있었지만, 현재는 유이치의 등장으로, 양손의 꽃 중 한 송이를 놓을 수밖에 없는 상황. 게임의 내용에는 거의 영향을 주지 않는 녀석이지만, 카오리에게는 모종의 흑심을 품고 있는 게 아닌가하고 느껴질 때가 있다. 쳇, 완전 시바자키 같은 녀석이군…. 성우는 G건담의 도몬으로 유명한 세키 토모카즈.

CV : 세키 토모카즈

자주, 때로는 별로 등장하지 않는 소녀들

자, 이제 드디어 서브 캐릭터에게 자리를 빼앗긴 메인 캐릭터들의 소개. 개중에는 사유리 역시 서브캐릭터로 취급하는 '안티 사유리' 족도 존재하지만, 사유리는 엔딩까지 존재하는 엄연한 메인 캐릭터이다. 메인이라고 불리는 이 6명의 소녀들은 모두 공략이 가능하며, 중반까지는 섞어가며 자주 등장하지만, 플레이어가 눈길을 돌리게 되면 후반부에는 아예 나오지 않게 되는 경우도 있다.

네타바레의 요소를 최대한 줄이고 소개할 테니, 자알 읽어보고 어떤 순으로 공략할지 찍어보기 바란다. 위에서도 말했지만, 캐릭터가 소개되는 순서는 필자의 취향과 아무런 상관이… 있다.

眞히로인의 길은 험난하단 말이지…

쿠라다 사유리(倉田 佐祐理)

천사와 같은 외모를 가진 사유리. 마이의 친한 친구로 마이의 시나리오에만 등장한다. 마이의 엔딩을 본 뒤, 단 한번의 선택만으로 사유리의 시나리오로 분기가 가능하다(그리고 바로 끝이다).

위에도 언급했듯이 메인 캐릭터로 칠지, 서브캐릭터로 칠지는 개인취향(참고로 기본적으로는 서브캐릭터로 나와 있다).

아주 밝고 명랑한 성격을 가지고 있어, 누구라도 무난하게 상대할 수 있는 캐릭터. 공략이 제대로 안 되는 만큼 엄청난 인기를 가지고 있다.

CV : 카와카미 토모코



眞히로인의 길은 험난하단 말이지…

미사카 카오리 (美坂 香里)

가장 현실성이 있는 캐릭터. 물론 어떻게 생각하면 현실성이 없게 보일 수도 있다. 기억상실중이며, 유이치에게는 알 수 없는 적대감을 가지고 있어, 매일 밤 유이치를 여러 가지 방법으로 고문하곤 한다. 일반적인 소녀답게 자신의 감정을 솔직하게 잘 표현하는 편이며, 첫 등장에서는 격투소녀가 아닌가 하는 착각을 불러일으키게 한다.

기억상실이기 때문에 많은 것이 베일에 싸여져 있지만, 그녀의 루트로 가다보면 보다 cute한 미시오를 만날 수 있다는 특전이 기다리고 있다.

유이치 습격사건 이후 미나세 일가의 집에서 함께 살아가게 된다. 알게 모르게 귀여운 구석이 많은 캐릭터로, 왠지 주인공의 연하로 느껴진다.

CV : 이이즈카 마유미



…나는 퇴마사니까

카와스미 마이 (川澄 舞)



유이치보다 한 학년이 높다. 즉, 선배임. 선배임에도 불구하고 정신연령은 낮은 편이다. 유이치과는 우연한 계기로 만나게 되며, 낮은 정신연령과는 상관없이 밤마다 퇴마사로 변신한다(환타스틱한 선배…). 눈빛에서 읽을 수 있듯이 엄청나게 cool한 성격을 지니고 있으며, 다른 사람들과의 접촉을 꺼리는 듯하다. 하지만 사유리와는 마음을 열고 잘 지내고 있는 편.

말도 없고, 성격도 알 수 없어, 정이 안갈 지도 모르는 캐릭터이지만, 원래 남자는 이런 여자에게 끌리는 법이라 제법 인기가 있다(이렇게 말하면 카논에서 인기없는 캐릭터란 찾아볼 수 없다…).

특기는 한밤중의 칼부림이며, 긴 머리를 묶은 리본이 그녀의 매력포인트이다. 여담이지만 필자는 아키에서 마이 코스프레를 한 소녀를 본적이 있다(이건 공략과 무슨 관계지…?).

CV : 타무라 유카리

약속… 이야

츠키미야 아유 (月宮 あゆ)



일명 아유아유라 불리는 붕어빵소녀. 붕어빵이 주식인 캐릭터는 아마 미소녀 게임 역사상 처음이 아닐까 한다. 약간 남자아이와 같은 말투를 사용하는데, 그 이유는 아유의 시나리오를 자알 이해하면 알 수 있다(일반적으로 어릴 때는 남자아이든 소녀든 성별에 따라 다른 말투를 쓰지 않는다).

PC시절부터 이 게임의 히로인이라는 이야기가 나돌았지만, DC로 이식되면서 게임의 히로인인 것이 분명하게 밝혀지고 말았다(언제나 현실은 냉정한 것…). 어린 시절 주인공과 친하게 지냈던 기억을 가지고 있으며, 둔하고, 실수도 많고 요리도 못하지만, 팬들 사이에서의 인기는 그야말로 극을 달린다고 할 수 있다.

반전에 반전을 거듭하는 시나리오는 꽤 많은 미소녀 게이머들을 울렸다고 소문이 자자하다.

CV : 호리에 유이

내 이름 아직 기억하고 있어?

미나세 나유키(水瀬 名雪)



유이치의 친척으로, 필자처럼 정도가 아닌 외도의 길에 관심이 많은 미소녀팬들을 울리는 캐릭터. 하지만 외국에서는 친척끼리 결혼할 수 있으니…. charm하고 cute한 외모와는 달리 약간 멍청하고, 둔해 보이는 성격을 지니고 있다. 말도 느릿느릿, 행동도 느릿느릿, 감정표현도 미적지근… 하지만 그만큼 백치미를 느낄 수 있다는 점이 나유키의 가장 큰 장점이라 할 수 있을 것이다. 저혈압이라 아침에 잘 일어나지 못하며, 밤에도 일찍 자곤 한다. 즉, 일찍 자고 일찍 일어나는 착한 어린이란 말이다.

CV : 코우다 마리코

일어나지 않기 때문에, 기적이라 말하는 거예요…

미사카 시오리 (美坂 しおり)

일명 '노에미' 류의 병약 소녀. 주인공보다 한 살 어린, 같은 학교 하급생으로 학교를 자주 쉬곤 한다. 앞에서도 말했듯, 카오리와는 모종의 관계를 가지고 있다.

군것질을 좋아하고, 그림 그리는 것을 좋아하는 아주 평범한 소녀이지만, 어릴 적부터 몸이 약하다는 결정적인 약점을 가지고 있다(세간에는 병약 소녀를 좋아하는 사람들이 있지만, 그건 자신의 주변에 정말로 병약 소녀가 없어서라고 생각한다).

주인공의 후배이니 만큼 동생계열의 미소녀에 속한다.

CV : 코니시 히로코



DreamCast

DC로 이식되면서 변경된 점

이식되며 가장 크게 변한 것은 두 가지. 첫 번째는 18세 이하에게 부적절한 화상이 삭제되었다는 것이고, 두 번째는 음성지원이 된다는 것이다. 물론 원작의 느낌을 원하는 플레이어를 위해 음성을 끌 수 있는 오리지널 모드가 존재하긴 하지만, 애써 오리지널 모드로 플레이하는 사람은 없을 거라고 생각된다. 시스템 메뉴는 게임기용으로 약간 변경되었지만, 크게 변화는 없다고 본다. 그리고 엔딩곡이 풀버전으로 나오며, 오마케 모드에서의 CG가 약간 추가되었다(이벤트 CG의 추가가 아니다).

그래픽이나 사운드는, 물론 해상도의 차이는 존재하겠지만… 똑같다고 생각될 정도의 수준. 하지만 플레이어를 위한 몇 가지 배려가 추가되었다. 우선 손쉽게 텍스트 창을 지울 수 있으며, 지나간 이야기를 확인할 수 있도록 구성된 데다, 스킵 모드도 약간편리해졌다.

전체적으로 보면 100%이식+음성지원 정도라고 평가할 수 있을 것이다.



이 아름다운 카오리의 공략도 추가되지 않았고…



사유리의 시나리오도 추가되지 않았다 (나쁜 NEC 넘들~)

플레이하는데 어려운 점이 뭐냐고?

미소녀 게임답게, 그리고 텍스트 어드벤처답게 게임 진행에는 큰 어려움이 없다. 우선 기본적인 조작법은 아래와 같다.

조작법

A버튼	선택문의 결정. 대사 또는 문장을 보낸다
B버튼	취소. 대사 또는 문장을 보낸다
X버튼	지금까지의 대사를 뒤로 가며 확인할 수 있다
Y버튼	조작방법 설명화면을 부른다
스타트버튼	시스템 메뉴를 부른다
L트리거	한 번 봤던 메시지를 스킵한다. 살짝 누르면 화면 효과나 기타 효과가 표현되지만 세게 누르면 대사고 뭐고 전부 스킵된다
R트리거	메시지 윈도우와 날자 윈도우가 잠시 사라진다. 미소녀 게임에서는 빠지지 않는 효과이다

조작법은 이 정도면 충분하고, 게임 자체에서 문제가 되는 부분은 정확히 두 부분이다. 첫 번째는 타이틀 화면의 3개 항목 중 어떤 것을 선택해야 게임을 할 수 있느냐 하는 것이고, 두 번째는 시스템 메뉴. 타이틀 화면은 위에서부터 순서대로 '처음부터(最初から)', '중간부터(續きから)', '오마케(おまけ)'의 3가지이니 더 이상 묻지 말고… 조금 복잡한 시스템 메뉴를 설명 할테니 잘 들어두길 바란다.

시스템 메뉴

시스템 메뉴세이브(セーブ): 세이브다. 더 이상 설명이 필요 없겠지?
로드(ロード): 역시 다른 설명이 필요 없는 로드.

메시지 설정(メッセージ設定)
- L트리거의 동작: 왼쪽에서부터 스킵 없음, 읽은 문장을 스킵, 스킵 있음.
- 문자 자동진행: 0의 경우 계속해서 문장이 진행되며 99로 갈수록 느려지고, 手動이 되면 직접 문장을 넘겨야 한다.
- 문자표시의 속도: 0의 경우 문장이 매우 빨리 표시되며, 99의 경우 느리게 표시된다.
- 메시지 설정을 표준으로 돌림.
- 메시지 설정을 방금 전으로 되돌린다.

표시설정(表示設定)
- 날자표시: 왼쪽에서부터 없음, 있음.
- 문자폰트: 왼쪽에서부터 고딕, 명조.
- 메시지창: 왼쪽에서부터 타입 1, 2, 3, 없음.
- 시스템 색: 위에서 아래 순으로 농도, 적, 녹, 청, 밝기.
- 표시설정을 표준으로 설정.
- 표시설정을 방금 전으로 되돌린다.

사운드 설정(サウンド設定)
- 채널 : 스테레오, 모노.
- 시스템 볼륨.
- BGM 볼륨.
- 효과음 볼륨.
- 목소리 볼륨.
- 볼륨을 표준으로 돌림.
- 볼륨의 설정을 방금 전으로 되돌린다.

보이스 모드 설정(ボイスモード設定)
- 풀 보이스 모드(음성 지원).
- 오리지널 모드(음성 없음).

이름 변경(名前變更) : 주인공의 이름을 임의로 바꿀 수 있다

자, 이제, 게임 내 메뉴의 일본어를 몰라서 게임의 진행이 어렵다는 말은 나오지 않을 것이라 생각된다. 그럼 남은 것은 메인 게임을 어떻게 풀어나가야 하냐는 것인데, 카논은 텍스트 어드벤처인 만큼 플레이어의 개입을 극도로 막고 있다. 즉, 플레이어는 계속해서 화면을 보고, 문장을 읽다가 가뭄에 콩 나듯 등장하는 대화나 행동의 선택을 골라주기만 하면 되는 것이다.

물론 대화의 선택에 따라 이야기가 변화하고, 캐릭터간의 공략이 뒤바뀌며, 스토리가 분기되게 되는 건 당연지사. 플레이어는 둘 중 하나, 또는 셋 중 하나만 선택하면 된다. 미니게임 따위도 존재하지 않으니 그것 역시 걱정할 필요가 없다.

각 캐릭터별 공략에 있어서는 기본적으로 1월 16일 부근까지는 선택에 따라 각 캐릭터별로 루트가 조금씩 변경되어 가다가, 16일에서 18일 사이에 메인 캐릭터의 판정이 나게 되고, 19일부터는 결정적인 분기를 통해 해당 캐릭터로 루트가 정해지게 된다. 그 이후로도, 대화나 행동의 선택이 있는데, 여기서부터는 잘못 고르면 엔딩을 볼 수 없는 폭탄형 진행이 되므로 세심한 주의를 필요로 하게 된다.

마지막으로 한 명 이상의 캐릭터를 클리어한 뒤로는 오마케 메뉴에서 지금까지 본 장면들을 재감상할 수 있고, 게임 음악도 다시 들어볼 수 있다.

충격사실! 히로인은 아유였다

DC판이 발매되면서 밝혀진 충격적인 사실은 '역시 히로인은 아유였다'라는 점이다. 왜냐하면 DC판 카논에는 아유의 호감도라는 숨겨진 패러미터가 존재하기 때문(PC에도 있었던가…). 이 아유의 호감도라는 것은 게임도중의 대화나 행동선택에 따라 오르락내리락하는 것으로 아유의 공략에 영향을 끼치는 것은 물론이고, 매일 꾸게 되는 꿈의 내용에 영향을 주게 된다. 즉, 아유의 호감도를 높이지 않으면 아유와의 과거에 대한 꿈을 꾸지 못해(또는 조금만 꾸게 되어) 아유를 공략할 수 없게 된다는 것이다.

다른 캐릭터에 대한 공략에 있어서도, 일정한 루트와 선택을 거쳐야 하는 것은 마찬가지지만, 전체적으로 아유의 호감도에 따라 게임의 전개가 조금씩 영향을 받기 때문에, 보이지 않는 아유의 호감도에 신경써야 한다.



Part II 물지마 루트공략

자, 이제 본격적인 공략으로 들어가 보자. 위에도 이야기했듯, 이 게임은 대화와 행동선택에 따른 분기에 의해 모든 것이 결정되는 어드벤처 게임이다. 그렇기 때문에 대화와 행동분기에 따른 루트공략이 매우 중요하다. 필자가 조사한 바에 따르면 카논의 행동과 대화의 선택에 따른 시나리오의 분기는 2×4 행렬과 4×2 행렬의 곱보다도 훨씬 어렵다. 물론, 이것을 표로 만들 수는 있다. 하지만, 표를 만든다 해도 너무나 복잡하기 때문에 오히려 독자들을 더욱더 심란하게 만들 것이라고 판단(게다가 페이지도 부족하다), 과감히 캐릭터별 직선루트를 준비하였다. 물론 직선루트 중에는 그 캐릭터의 공략에 절대적인 영향을 끼치는 선택도 있지만, 그렇지 않은 선택도 많이 존재한다. 그러므로 필자의 루트를 반드시 따라야 하는 것은 아니며, 약간 다르게 해도 해당 캐릭터의 루트로 갈 수 있긴 하다. 요는, '모로가도 서울만 가면 된다'라는 말. 어쨌든, 직선루트를 보고하면 이벤트를 못 보는 경우는 있어도 엔딩은 볼 수 있으니, 안심하도록 하고 자알 따라가 보길 바란다. 참고로 아유의 호감도가 메인 캐릭터의 결정에 영향을 끼치는 경우도 있으므로 아유의 호감도는 반드시 체크하도록 하자. 캐릭터별 루트에서는 다른 색으로 표시되며, ☆표시가 되어 있는 부분은 해당 캐릭터를 공략하기 위해 반드시 필요한 부분이므로 놓치지 않도록 하자.

마지막으로 다시 한 번 말하는데, 캐릭터별 루트공략의 순서는 필자의 취향과 결코 상관이… 없지 않다.

I love Sayuri! – 사유리 루트



사유리의 경우, 마이의 엔딩을 한번 본 후에 마이의 플로우 차트를 따라 플레이를 하다보면 26일 통학중에 이전에는 나오지 않았던 선택이 나오게 된다. 이때 '물어본다(訊いてみる)'를 선택하면 마이를 과감히 버리고, 사유리 루트로 변경되게 된다. …고는 하지만 얼마 있지 않아 게임은 끝나 버린다. 어쨌든, 사유리는 마이와 뗄래야 뗄 수 없다는 말이다.

그녀와 함께 늦잠을 – 나유키 루트



특별히 거쳐야 하는 분기가 없다. 뒤집어 말하면, 아무 캐릭터로나 가버릴 수 있다는 말이다. 즉, 다른 캐릭터들에 비해(아유나 마이)에 비해 우선순위가 낮으므로 어중간한 태도를 취하다 보면 나유키와는 영영 사촌동생으로밖에 지낼 수 없다는 말이다. 그러므로 마이나 시오리가 자주 등장하지 않는 루트를 골라서 갈 필요가 있다. 단, 아유의 호감도가 낮을 경우는 마코토 루트로 갈 수도 있다고 하니, 아유와는 어느 정도 호감도를 쌓아둘 필요가 있다. 루트를 보면 크게 나유키를 의식한 선택이 아니라고 생각되지만, 알게 모르게 다른 캐릭터들간의 호감도를 잘 조절하여 나유키 루트로 들어가게 된다는 것을 알 수 있다.

날자	장소	선택문
1/7	자신의 방	이제 일어나자(もう起きる)
	복도	마을을 안내해주지 않을래?(街を案内してくれないか?)
	통학로	가방정도야 들어주지(かばんくらいは持ってやる)
	상점가	변명한다(言い訳する) 더 이상 물어보지 않는다(これ以上は詮索しない) 여기서 기다린다(この場に留まる) 사양한다(遠慮しておく)
1/8	복도	방에 들어간다(部屋に入る)
	나유키의방	조금 더 깨워본다(もう少し粘ってみる)
	학교	함께 돌아가자고 한다(送ってもらう) 그게 아냐(そんなことはないぞ) 생각해(考えてもいい)
	상점가	필요 없어(いらない) 그냥 둔다(やめておく)
1/9	집	다 먹을 때까지 기다린다(食べ終わるまで待つ)
	학교	누구를 만나러 온 거지?(誰に會いに来たんだ?)
	상점가	피한다(かわす)
1/10	마코토의 방	자기소개를 한다(自己紹介を始める)
	상점가	사양한다(遠慮しておく)
	유이치의 방	얼굴로 곤약을 멋지게 받아낸다(甘んじてこのコンニャクを顔面で受け止める)
1/11	통학로	그만둔다(やめる)
	학교	나도 기다린다(俺も待ってる)
	상점가	솔직하게 패배를 시인한다(素直に負けを認める) 응원정도는 해 주지(應援だけはしてやる)
	유이치의 방	멍하니 시간을 보낸다(ぼ~っとして過ごす)
	집	학교에 가서 노트를 가져다 달라고 했지?(學校にいってノートをとってこいと言うんだな)
	유이치의 방	아니, 그냥 두자(いや, 放っておこう)
1/12	통학로	학교에서 지내지 그래?(學校に泊まれ)
	학교	어젯밤에 만났었지?(夕べ, 會ったよな?) 더 이상 관여하지 않는다(これ以上關わらない) 바로 돌아간다(まっすぐ歸る)
	유이치의 방	참는다(我慢する)
	집	아키코씨에게 뒤를 맡긴다(秋子さんに後は委ねる)
	자신의 방	잔다(寝たままでいる)
1/13	집	나도 나유키를 따라가겠어(俺も名雪の後を追いかける)
	학교	조건만 맞으면 도와줘(條件次第で手傳ってもいい) 도시락을 받는다(弁當を作ってもらう) 빠져나와 돌아온다(突っ切って歸る)
	유이치의 방	그 불꽃 속에 멋지게 몸을 던진다(甘んじてその花火の中に身を投じる)
1/14	통학로	마음대로 하게 둔다(好きにさせる)
	상점가	그럴 시간 없어(そんな時間ない) 뭔가 먹고 갈까?(何か食っていくか) 그만 먹게 한다(切り上げさせる)
	유이치의 방	내버려둔다(放っておく)
1/15	집	절대 그럴 리 없다(絶對にありえない) 이대로 가만히 있는다(このままじっとしている) 냉장고에 갖다 놓으라고 했다(冷藏庫にもどしておくよう指示した)
1/16	집	작전 1번(作戰その1)
	상점가	나란히 걷자(隣, 歩けよ)
1/17	상점가	안심하고 물러선다(安心して, 立ち去る)
1/19	학교	그렇군(そうだな) 깨워준다(起こしてやる)
1/20	학교	나유키와 함께 돌아간다(名雪と一緒に歸る)
1/21	통학로	'나유키'라는 이름, 좋은 이름이지?('名雪'っていい名前だよな)
	유이치의 방	전혀(さっぱり) 함께 공부한다(一緒に勉强する)
1/22	통학로	위로의 말을 건넨다(慰めの言葉をかける)
	유이치의 방	오늘도 나유키와 공부한다(今日も名雪と勉 强する)
1/23	집	생일을 물어본다(誕生日を訊く)
	유이치의 방	나유키의 방으로 간다(名雪の部屋に行く)
1/25	학교	잡지를 부탁한다(雜誌を賴む)
1/26	학교	이곳에서 먹는다(ここで食べる)
	학교	무엇인가 사다준다(何か買ってやる)

DreamCast

베일 때 베이더라도 행복한 그대에게 – 마이 루트



기본적으로 11일 밤에 나유키의 노트를 가지러 학교로 가면 만날 수 있게 된다. 한번 마이를 만나게 되면, 그녀를 거부하지 않는 한 자연스럽게 마이 루트로 향하게 되는 경향이 있다. 중요한 것은 12일날 마이와 함께 밥을 먹는 것과, 밤에 다시 마이를 만나는 것. 그후 14일날 마이와 함께하는 분기를 거치면 마이냐, 다른 캐릭터냐 하는 분기가 결정난다. 역시 몇몇의 중요한 분기 위의 선택은 약간 변경되어도 상관이 없다

날자	장소	선택문
1/7	자신의 방	이제 일어나자(もう起きる)
	복도	마을을 안내해 주지 않겠어?(街を案内してくれないか?)
	통학로	가방정도야 들어주지(かばんくらいは持ってやる)
	상점가	변명한다(言い譲する)
		더 이상 물어보지 않는다(これ以上は詮索しない)
		이곳에 있는다(この場に留まる)
		사양한다(遠慮しておく)
1/8	복도	방에 들어간다(部屋に入る)
	나유키의 방	조금 더 깨워본다(もう少し粘ってみる)
	학교	함께 돌아가 달라고 한다(送ってもらう)
		그런 게 아냐(そんなことはないぞ)
		생각해도 좋아(考えてもいい)
	상점가	필요없어(いらない)
		그냥 둔다(やめておく)
1/9	집	다 먹을 때까지 기다린다(食べ終わるまで待つ)
	학교	누구를 만나러 온 거지?(誰に會いに来たんだ?)
	상점가	피한다(かわす)
1/10	마코토의 방	자기소개를 시작한다(自己紹介を始める)
	상점가	사양해 둔다(遠慮しておく)
	유이치의 방	갑자기 크게 소리쳐 놀라게 해 준다(思い切り高らかに叫んで驚かしてやる)
1/11	통학로	그만둔다(やめる)
	학교	나도 가지고 있어(俺も持ってる)
	상점가	솔직하게 패배를 인정한다(素直に負けを認める)
		응원정도는 해 주지(應援だけはしてやる)
	유이치의 방	멍하니 시간을 보낸다(ぼ~っとして過ごす)
	집	학교에 가서 노트를 가져다 달라고 지?(學校にいってノートをとってこいと言うんだな)☆☆☆
	유이치의 방	혼나게 해주지(懲りさせてやろう)
1/12	통학로	학교에서 지내지 그래?(學校に泊まれ)
	학교	어젯밤에 만났었지?(夕べ、會ったよな?)
		함께 점심을 먹는다(一緒に晝食をとる) ☆☆
		시험해 본다(試してみる)
		바로 돌아간다(まっすぐ歸る)
	유이치의 방	참는다(我慢する)
	집	아키코씨에게 뒤를 맡긴다(秋子さんに後は委ねる)
	유이치의 방	밤의 학교에 가본다(夜の校舎に赴く) ☆☆
	학교	마이가 알아챌 때까지 기다린다(舞が氣づいてくれるまで待つ)
	유이치의 방	괴 물체를 피운다(ーを起こす)
1/13	집	먹은 뒤에 간다(食べてから行く)
	학교	역시 싫어(やっぱり嫌だ)
		딱 잘라 거절한다(きっぱりと斷る)
		빠져나와 돌아온다(突っ切って歸る)
	유이치의 방	그 불꽃 속에 멋지게 몸을 던진다(甘んじてその花火の中に身を投じる)
1/14	통학로	마음대로 하게 둔다(好きにさせる)
	상점가	그럴 시간 없어(そんな時間ない)
	학교	변호해주러 간다(弁護に向かう)
	상점가	집으로 돌아갈 때까지 참아(家に歸るまで我慢)
	학교	마이와 함께 있는다(舞と一緒にいる)
	유이치의 방	방의 모양을 바꾸어 버린다(部屋の模様替えをする)
1/15	집	절대 그럴 리 없다(絶對にありえない)
		이대로 가만히 있는다(このままじっとしている)
	학교	전골를 가지고 도망친다(牛丼を持って逃げる)
		먹기로 했다(食べることにした)
1/16	집	작전 1번(作戰その 1)
	학교	마이를 찾는다(舞を探す)
		언제나의 그곳으로 향한다(いつもの場所に向かう)
		가슴을 건드린다(胸を觸ってみる)
1/17	집	평상시처럼 대답한다(普通に答える)
	학교	마이에게 어디론가 가보자고 한다(舞をどこかに誘ってみる)
1/18	학교	정직이 대답한다(正直に答える)
		내가 방해하고 있나 보군(俺、邪魔してるよな)
1/19	학교	콩밥을 버리고 검을 들고 달린다(納豆ごはんを捨て、劍を拾いに走る)
		그곳을 향해 검을 던졌다(そこに向け、劍を投てきした)
1/20	학교	부탁해(頼む)
	학교	그럼 빨리 장소를 바꾸어 볼까?(じゃ、急いで場所を變えよう)
1/21	학교	좋아했어(好きだった)
1/22	학교	서명을 받는다(署名を募る)
		입을 막는다(口を挟む)
1/23	학교	도시락의 수를 보았다 #當箱の數を見た
		엄청나게 좋아한다(ずばり'好き'だ)
1/24	학교	검을 들고 달린다(劍を拾いに走る)
1/25	학교	학생식당에서 먹는다(學食で食べる)
		오른쪽(右)
1/26	통학로	물어보지 않는다(訊かない)
		※ 2회 플레이 시에만 등장
1/27	학교	피하는 것의 중요함(よけることの大切さ)
		마이에게 물어본다(舞に訊く)
1/28	학교	쿠라다(倉田)
		나는 쓸데없는 일을 생각해 냈다(俺はくだらないことを思いついた)
		마이에게 물어본다(舞に訊いてみる)
1/30	학교	마이에게 날아든다(舞の懷に飛び入んだ)
		피한다(よける)
		열기와 함께 땅을 찬다(勢いに任せて地を蹴る)
		바닥을 구른다(床を轉がる)
		칼등으로 받는다(劍の背で受ける)

기억상실은 로맨틱하다고 생각하는 당신이라면… - 마코토 루트



5명의 캐릭터중 가장 빠르게 분기된다(16일). 그렇기 때문에 우선순위가 비교적 높은 마이나 시오리의 호감을 사지 않는 방향으로 진행하는 것이 중요하다(이것은 다른 캐릭터도 마찬가지). 나유키와 함께 집에서 생활하기 때문인지 아유의 호감도에 따라 나유키 루트로 분기해 버리는 경우가 있으므로 마코토를 공략하고 싶다면 처음부터 마음을 단단히 먹고 그녀만을 위해 봉사하는 것이 중요하다. 기본적으로는 아유의 호감도가 높을 경우 나유키 루트로, 낮을 경우 마코토의 루트로 진행되게 되어 있다. 16일까지 아유의 호감도가 일정치 이하이고, 무언가를 찾는 아유를 13일날 도와주지 않았다거나, 마이와 깊은 관계를 갖지 않았다면 16일 저녁에 완전히 마코토 시나리오로 분기가 된다. 참고로 마코토의 장난에 어떻게 대처했느냐는 그다지 중요하지 않다.

날자	장소	선택문
1/7	자신의 방	이제 일어나자(もう起きる)
	복도	마을을 안내해 주지 않겠어?(街を案內してくれないか?)
	통학로	가방정도야 들어주지(かばんくらいは持ってやる)
	상점가	변명한다(言い譯する)
		더 이상 물어보지 않는다(これ以上は詮索しない)
		이곳에 있는다(この場に留まる)
		사양한다(遠慮しておく)
1/8	복도	방에 들어간다(部屋に入る)
	나유키의방	조금 더 깨워본다(もう少し粘ってみる)
	학교	함께 돌아가자고 한다(送ってもらう)
		그런 게 아냐(そんなことはないぞ)
		생각해도 좋아(考えてもいい)
	상점가	필요없어(いらない)
		그냥 둔다(やめておく)
1/9	집	다 먹을 때까지 기다린다(食べ終わるまで待つ)
	학교	누구를 만나러 온 거지?(誰に會いに來たんだ?)
	상점가	피한다(かわす)
1/10	마코토의 방	자기소개를 시작한다(自己紹介を始める)
	상점가	사양한다(遠慮しておく)
	유이치의 방	갑자기 크게 소리쳐 놀라게 해 준다(思い切り高らかに叫んで驚かしてやる)
1/11	통학로	그만둔다(やめる)
	학교	나는 먼저 돌아온다(俺は 先に戻ってる)
		바로 돌아가게 한다(すぐに歸らせる)
	상점가	솔직하게 패배를 시인한다(素直に負けを認める)
		응원정도는 해주지(應援だけはしてやる)
	유이치의 방	마코토의 방에 놀러간다(眞琴の部屋にお邪魔する)
	집	목욕한 뒤에 몸을 식이지 말고 자라고 했었지?(風呂入って湯冷めしないうちに寢ろと言うんだな) ☆☆
	유이치의 방	혼나게 해주지(懲りさせてやろう)
1/12	통학로	학교에서 지내지 그래?(學校に泊まれ)
	학교	지금 바로 돌아가게 한다(今すぐ歸らせる)
		상점가에 들른다(商店街に寄って歸る)
		아마도 제정신일 거야(たぶん本氣だ)
		덩달아 야한 책도 부탁한다(ついでにエロ本も頼む)
	자신의 방	배를 채울만한 것을 찾는다(腹ごしらえのあてを探す)
	집	지금 이 자리에서 추궁한다(今, この場で追求する)
	유이치의 방	갈아입을 옷을 가지고 방을 나왔다(着替えを持って部屋を出た) ☆
1/13	집	먹은 뒤에 간다(食べてから行く)
	학교	조건이 맞으면 도와줘(條件次第で手傳ってもいい)
		도시락을 받는다(弁當を作ってもらう)
		뿌리치고 돌아온다(突っ切って歸る)
	유이치의 방	주워서 복도로 던져버린다(拾って, 廊下に投げ放つ)
1/14	통학로	마음대로 하게 둔다(好きにさせる)
	상점가	그럴 시간 없어(そんな時間ない)
	학교	이대로 기다리고 있는다(このまま待っている)
	상점가	집으로 돌아갈 때까지 참아(家に歸るまで我慢)
	유이치의 방	방의 모양을 바꾸어 버린다(部屋の模様替えをする)
1/15	집	절대 그럴 리 없다(絶對にありえない)
		이대로 가만이 있는다(このままじっとしている)
		먹기로 했다(食べることにした)
1/16	집	작전 1번(作戰その1)
	상점가	나란히 걷자(隣, 歩けよ)
1/17	상점가	잠시 구경한다(しばらく眺めている)
1/18	집	그 모습을 상상한다(その樣子を想像する)
		캣이토(キャット伊藤)
		함께 들어간다(一緖に入る)
	유이치의 방	반격의 준비를 한다(返り討ちの準備をする)
1/19	학교	아, 그래(ああ, そうだよ)
1/20	학교	난, 최근에 전학 왔어(俺, 最近轉校してきたんだよ)
1/23	학교	혼자만의 생각에 빠져 있었다(ひとり物思いに耽っていた)
1/24	언덕	조금 더 이곳에 머물자(もう少しここに居る)
1/25	집	교문까지 돌아간다(校門まで戻る)
1/26	집	아마노가 틀림없어(天野に違いない)



붕어빵 귀신의 사랑 이야기… – 아유 루트



앞에서도 언급했지만 아유는 히로인이다. 그렇기 때문에, 이론상으로는 공략이 가장 어렵다. 하지만 결국 아유를 따라다니기만 하면 공략이 가능하다. 우선, 무언가를 찾고 있는 아유를 매일 도와주는 것이 중요하다. 이런 식으로 진행을 하면 호감도가 올라가 밤마다 아유에 대한 기억을 조금씩 살려갈 수 있게 된다. 아유가 무언가를 찾고 있는 곳은 대부분 상점가이므로 학교가 끝나면 언제나 상점가에 들리는 것이 중요하다 할 수 있다. 다른 캐릭터와 마찬가지로 마이와 시오리를 견제하는 것도 중요. 아유의 경우 ☆가 있는 곳으로 지나가면 호감도가 상승한다.

날짜	장소	선택문
1/7	자신의 방	이제 일어나지(もう起きる)
	복도	마을을 안내해 주지 않겠어?(街を案内してくれないか?) ☆
	통학로	가방정도야 들어 주지(かばんくらいは持ってやる)
	상점가	변명한다(言い譯する) ☆
		조금 더 물어본다(もっと詮索する) ☆
		함께 도망친다(一緒に逃げる) ☆
		받는다(貰う) ☆
1/8	복도	방에 들어간다(部屋に入る)
	나유키의방	조금 더 깨워본다(もう少し粘ってみる)
	학교	함께 돌아가 달라고 한다(送ってもらう)
		그런 게 아냐(そんなことはないぞ)
		생각해도 좋아(考えてもいい)
		그렇지?(そうだな) ☆
1/9	집	다 먹을 때까지 기다린다(食べ終わるまで待つ)
	학교	누구를 만나러 온 거지?(誰に會いに來たんだ?)
	상점가	피한다(かわす)
1/10	마코토의 방	자기소개를 한다(自己紹介を始める)
	상점가	도움을 받는다(手傳ってもらう) ☆
	유이치의 방	도움이 되었어(役に立ったぞ) ☆
		갑자기 고함을 질러 놀라게 한다(思い切り高らかに叫んで驚かしてやる)
1/11	통학로	그만둔다(やめる)
	학교	나는 먼저 돌아간다(俺は 先に戻ってる)
		바로 돌아가게 한다(すぐに歸らせる)
	상점가	솔직하게 사과한다(素直に謝る)
		찾는 것을 도와준다(探し物につき合ってやる) ☆
	유이치의 방	멍청이 시간을 보낸다(ぼ~っとして過ごす)
	집	목욕한 뒤에는 몸이 식기 전에 자라고 했지?(風呂入って湯冷めしないうちに寢ろと言うんだな)
	유이치의 방	혼나게 해주지(懲りさせてやろう)
1/12	통학로	학교에서 지내지 그래?(學校に泊まれ)
	학교	지금 바로 돌아가게 한다(今すぐ歸らせる)
		상점가에 들린다(商店街に寄って歸る) ☆
		아마도 제정신일 거야(たぶん本氣だ)
		덩달아 야한책도 부탁한다(ついでにエロ本も賴む)
	상점가	도와준다(手傳ってやる) ☆
	유이치의 방	참는다(我慢する)
	집	아키코씨에게 뒤를 맡긴다(秋子さんに後は委ねる)
	유이치의 방	잠든 채로 있는다(寢たままでいる)
1/13	집	먹고 간다(食べてから行く)
	학교	조건이 맞으면 도와줘(條件次第で手傳ってもいい)
		도시락을 받는다(弁當を作ってもらう)
		도중에 상점가에 들려서 우산을 사서 돌아온다(途中で商店街に寄って傘を買って歸る)
	상점가	오늘도 찾는 거야?(今日も探すのか?) ☆
	유이치의 방	주워서 복도로 던져버린다(拾って, 廊下に投げ放つ)
1/14	통학로	억지로라도 만류한다(力ずくでも引き留める)
	상점가	어쩔 수 없으니 먹여주지(仕方ないので食ってやる) ☆
		집으로 돌아갈 때까지 참아(家に歸るまで我慢)
	유이치의 방	내버려둔다(放っておく)
1/15	집	그런 일도 있을지 몰라(そういうこともあるかもしれない) ☆
		나도 나간다(俺も出かける)
		상점가로 향한다(商店街に向かう) ☆
		냉장고에 갖다 놓으라고 지시했다(冷藏庫にもどしておくよう指示した)
1/16	집	작전 1번(作戰その1)
	상점가	돌아간다(歸る)
1/17	집	적당한 말을 하여 화제를 돌린다(適當なことを言って話しをはぐらかす)
		같이 놀자(一緒に遊んでもいい)
1/19	학교	그렇군(そうだな)
		깨워준다(起こしてやる)
	상점가	나유키에 압세한다(名雪に加勢する)
	집	얼버무린다(フォローする)
		아유에게 부탁한다(あゆに賴む)
1/20	유이치의 방	조금 더 놀려본다(もっとからかってみる)
1/21	집	내가 마셔주지(俺が飮んでやる)
		'시끌벅적해서 좋아' 라고 대답한다(賑やかで樂しい, と答える)
1/23	통학로	아유와 함께 돌아간다(あゆと一緒に戻る)
1/24	집	그래(そうだ)
1/25	통학로	나('私')
1/26	유이치의 방	커튼을 닫는다(カーテンを開ける)
1/27	숲 속	바로 뒤를 쫓아간다(すぐに後を追いかける)



아! 겨울에 아이스크림 먹으면 감기걸려 – 시오리 루트



앞에서도 설명했지만 시오리 시나리오로의 분기는 우선순위가 높기 때문에, 시오리가 나오는 쪽으로 가면 시오리 시나리오로 갈 확률이 높아진다. 하지만 마이의 시나리오와는 거의 평형을 이루므로 일찌감치 마이를 포기하는 것이 중요하다. 일설에 따르면 시오리를 환자취급하지 않으며, 과하게 보호하지도 않는 선택을 하라고 하는데, 요는 알아서 대화를 선택해 가라는 소리이다. 11일 마이를 보지 않고, 시오리 쪽으로 진행을 하면 쉽게 그녀와의 즐거운 생활을 즐길 수 있게 된다.

날자	장소	선택문
날자	장소	선택문
1/7	자신의 방	이제 일어나자(もう起きる)
	복도	마을을 안내해 주지 않겠어?(街を案内してくれないか?)
	통학로	가방정도야 들어주지(かばんくらいは持ってやる)
	상점가	변명한다(言い譲する)
		더 이상 물어보지 않는다(これ以上は詮索しない)
		이곳에 머무른다(この場に留まる)
		사양한다(遠慮しておく)
1/8	복도	방에 들어간다(部屋に入る)
	나유키의 방	조금 더 깨워본다(もう少し粘ってみる)
	학교	함께 돌아가자고 한다(送ってもらう)
		그런 게 아냐(そんなことはないぞ)
		생각해도 좋아(考えてもいい)
	상점가	필요없어(いらない)
		그냥 둔다(やめておく)
1/9	집	다 먹을 때까지 기다린다(食べ終わるまで待つ)
	학교	누구를 만나러 온 거지?(誰に會いに来たんだ?)
	상점가	피한다(かわす)
1/10	마코토의 방	자기소개를 시작한다(自己紹介を始める)
	상점가	사양해 둔다(遠慮しておく)
	유이치의 방	갑자기 크게 소리쳐 놀라게 해 준다(思い切り高らかに叫んで驚かしてやる)
1/11	통학로	그만둔다(やめる) ☆☆
	학교	나는 먼저 돌아온다(俺は 先に戻ってる) ☆☆
		무엇을 하러 왔는지 물어본다(何しに来たのか訊ねる)
	상점가	솔직하게 패배를 시인한다(素直に負けを認める)
		응원정도는 해주지(應援だけはしてやる)
	유이치의 방	멍하니 시간을 보낸다(ぼ~っとして過ごす)
	집	목욕을 한 뒤에 몸이 식기 전에 자라고 했지?(風呂入って湯冷めしないうちに寝ろと言うんだな) ☆☆
	유이치의 방	혼나게 해주지(懲りさせてやろう)
1/12	통학로	학교에서 지내지 그래?(學校に泊まれ)
	학교	우선 그냥둔다(とりあえず放っておく) ☆☆
		무언가를 사다준다(何か買ってきてやる)
		바로 돌아간다(まっすぐ歸る)
	자신의 방	배를 채울만한 것을 찾는다(腹ごしらえのあてを探す)
	집	아키코씨에게 뒤를 맡긴다(秋子さんに後は委ねる)
	유이치의 방	괴 물체를 일으킨다(ーを起こす)
1/13	집	먹고 간다(食べてから行く)
	학교	역시 싫어(やっぱり嫌だ)
		시오리에 대해 묻는다(　のことを話す) ☆☆
		역시 먹는다(やっぱり食べるー)
		카오리에 대해 시오리에게 물어본다(香里のことを　に訊ねる) ☆☆
		빠져나와 돌아온다(突っ切って歸る)
	유이치의 방	그 불꽃 속에 멋지게 몸을 던진다(甘んじてその花火の中に身を投じる)
1/14	통학로	마음대로 하게 둔다(好きにさせる)
	상점가	그럴 시간 없어(そんな時間ない)
	학교	이대로 기다리고 있는다(このまま待っている) ☆☆
	상점가	집으로 돌아갈 때까지 참아(家に歸るまで我慢)
	유이치의 방	방의 모양을 바꾸어 버린다(部屋の模様替えをする)
1/15	집	절대 그럴 리 없다(絶對にありえない)
		나도 나간다(俺も出かける)
		학교 쪽으로 걸어가 본다(學校の方へ歩いてみる) ☆☆
		먹기로 했다(食べることにした)
1/16	집	작전 1번(作戰その1)
	학교	시오리가 알고 있는 장소로 정한다(の知ってる場所にする)
		약속한다(約束する) ☆☆
1/17	집	평상시처럼 대답한다(普通に答える)
1/18	학교	대신 건드려 본다(かわりにくすぐってみる)
1/19	공원	함께 눈싸움을 한다(雪合戰につき合う)
		그렇다면 초상화를 보고 싶어(だったら、似顔繪を見たい)
1/20	학교	좋아한다고 생각해(好きだと思う)
	공원	사과한다(謝る)
1/21	학교	언제나 가던 곳으로 간다(いつもと同じ場所に行く)
1/22	학교	학생식당에는 가지 않는다(學食には行かない)
1/23	학교	그렇지~(そうだなー)
1/24	공원	약속한다(約束する)
1/25	학교	기대하고 있어(期待してるぞ)
1/26	학교	무리를 해서라도 먹는다(無茶をしてでも食う)
1/27	상점가	연인이야(戀人だ)
1/29	상점가	두 명을 이쪽의 테이블로 불렀다(ふたりを自分のテーブルに呼んだ)
1/30	상점가	생각하고 있을지도 몰라(考えてるかもしれない)

DreamCast

Part III 1/6의 확률! 그 확인의 순간

자 이제, 루트공략도 대충 마무리 된 것 같다. 그렇다면 남은 것은? 그렇다. 이제 남은 것은 대망의 시나리오 공략!

하지만 불행히도, 카논의 텍스트 양은 상상을 초월한다. 모든 캐릭터의 모든 텍스트를 합친다면, 책 몇 권의 분량. 그렇기 때문에 필자는 눈물을 머금고(절대 귀찮아서가 아니다!) 오프닝 해석 이후 모든 것을 스킵하고 한 명의 캐릭터를 선정. 메인 캐릭터 결정까지의 내용을 최소한으로 줄이고, 필자가 선택한 한 명의 캐릭터와의 간지러운 사랑이야기를 적나라하게 파헤치기로 했다. 그 선택된 캐릭터가 누구인지는… 조금만 더 가보면 알 수 있다. 어쨌든, 오프닝 부분과, 캐릭터 공통 부분의 아주 일부는 대화해석 식으로 공략했으니 재미있게 보았으면 좋겠다. 분기 부분은 특별히 표시하지 않았으므로 플로우 차트의 것과 비교해 가길 바란다. 참고로 이번에 공략된 캐릭터는… 필자의 취향과 하등의 관계가… 있다.

프롤로그

눈이 내리고 있다.
두텁게 흐린 하늘에서, 새하얀 눈이 흔들흔들 춤추며 내리고 있었다.
차갑고 맑은 공기와, 젖은 나무 벤치.
유이치 : ……
나는 벤치에 크게 기댄 몸을 일으키고, 다시 한번 주소를 확인한다.
지붕이 눈으로 덮여있는 역의 출입구는, 아직도 사람들이 조금씩 뿜어져 나오고 있다.
하이얀 숨을 내쉬며, 역 앞 광장에 설치된 시계를 보니, 시각은 3시.
아직 낮이지만, 짙은 구름에 휩싸여, 건너편의 태양은 보이지 않는다.
유이치 : *…늦어.*
다시 의자에 기대는 듯 하늘을 올려보며, 한마디의 말을 내뱉는다.
시계가 한순간에 하얀 연기로 휩싸이고, 곧바로 북풍에 휩싸여 흘러간다.
살을 에는 듯한 겨울 바람.
그리고, 끊임없이 계속해서 내리는 눈.
아무래도, 하늘을 뒤덮은 하얀 입자의 밀도가 두꺼워진 것 같은 기분이 든다.
다시 한번 한숨과 함께 바라본 하늘.
그 시계를, 천천히 무언가가 비추어 온다.
소녀 : …
눈구름이 덮여 오듯, 소녀가 내 얼굴을 들여다보고 있었다.
소녀 : *눈이, 쌓여 있어.*
푸후, 하고 탄식하는 듯, 하얀 한숨을 뿜어낸다.
유이치 : *그야, 두 시간 넘게 기다리고 있었으니까….*
눈이라도 쌓여 있겠지.
소녀 : *…얼래?*
나의 말에, 소녀가 신기한 듯 작은 머리를 향한다.
소녀 : *지금, 몇시?*
유이치 : *3시.*
소녀 : *와… 깜짝이야.*
말과는 달리, 전혀 놀란 모습이 아니었다.
어딘지 길게 늘어트린 것 같은 소녀의 말투와, 느릿한 행동.
소녀 : *아직, 2시 정도라고 생각했어.*
참고로, 2시라고 해도 1시간 지각이다.
소녀 : *하나, 물어봐도 돼?*
유이치 : *…그래.*
소녀 : *춥지 않아?*
유이치 : *추워.*
처음에는 신기하기만 했던 눈도, 지금은 단지 짜증날 뿐이다.
소녀 : *이거, 줄께.*
그렇게 말하며, 캔 커피를 한 개 꺼낸다.
소녀 : *늦었다는 사과의 표시야.*
소녀 : *그리고….*
소녀 : *재회의 축하.*
유이치 : *7년 반만의 재회가, 캔커피 한 개야?*
꺼내놓은 캔을 받으며, 다시 한번 소녀의 얼굴을 올려본다.
맨손으로 들기엔 너무 뜨거울 정도로 덮여진 커피 캔.
마비된 듯한 감각의 손끝에, 그 따스함이 전해졌다.
소녀 : *7년… 그래, 그렇게 지나갔구나….*
유이치 : *응, 그래.*
따뜻한 캔을 손안에서 굴리면서….
더 이상 잊어버렸다고만 생각하고 있던.
어린 시절에 본 눈의 풍경을 되새기며….
소녀 : *내 이름, 아직 기억하고 있어?*
유이치 : *그러는 너야말로, 내 이름 기억하고 있어?*
소녀 : *응.*
눈 속에서….
눈으로 덮인 거리 속에서….
7년간의 세월을, 한번에 메우려는 듯….
소녀 : *유이치.*
유이치 : *하나코.*
소녀 : *바이보.*
유이치 : *지로.*
소녀 : *난, 여자야….*
곤란한 듯, 눈썹을 찌푸린다.
한마디 한마디가, 지면을 덮는 눈처럼, 기억의 공백을 메워간다.
소녀의 어깨너머로 내리는 눈은, 더욱더 밀도를 높이고 있었다.



이로인인 것처럼 등장하지만 사실은 그렇지 않다~

유이치 : *더 이상, 여기에 있는 것도 한계일지 모르겠군.*
소녀 : *내 이름….*
유이치 : *슬슬 가볼까?*
소녀 : *이름….*
7년만의 거리에서,
7년만의 눈에 싸여서,
유이치 : *가자, 나유키.*
새로운 생활이, 겨울바람에 실려, 천천히 흘러간다.
나유키 : *아….*
나유키 : *응!*

눈이 내리고 있었다.
기억 속을, 새하얀 결정이 채워가고 있었다.
몇 년만에 찾아온 하얗게 뒤덮인 마을에서.
지금도 계속해 내리고 있는 눈 속에서.
나는 한 명의 소녀와 만났다.
Kanon.

1월 7일

꿈.
꿈을 꾸고 있다.
매일 보는 꿈.
끝이 없는 꿈.
붉은 눈.
흘러가는 저녁노을.
붉게 물든 세계.
누군가의 울음소리.
어린아이의 울음소리.
저녁노을이 하늘을 감싸는 듯, 작은 어린아이가 울고 있었다.
어떻게 할 수도 없이,
단지 저녁노을에 물드는 그 아이의 얼굴을 바라보고 있을 수밖에 없었다.
그래도, 하다못해…
흐르는 눈물을 닦아주고 싶었다.
하지만, 손이 움직이지 않았기 때문에…
볼을 흐르는 눈물은 눈 속으로 빨려 들어가고…
보고 있을 수밖에 없었기 때문에…
분하고…

슬프고…
괜찮으니까…
그러니까 울지 마…
말로 나오지 않는 목소리…
전해지지 않는 목소리.
'약속이니까…'
그것은 누구의 말이었지…
꿈이, 다른 색으로 물들어 간다…
'응, 약속이야…'

드디어 미나세가로 이사온 첫째 날. 첫째 날은 이번 공략 캐릭터와 하등의 관계가 없기 때문에, 유이치에게 있어서 그다지 중요한 날이 아니다. 오늘은 아직 방학중이기 때문에 유이치는 학교에 가지 않지만, 육상부의 부장인 나유키는 오늘도 아침부터 학교로 연습하러 가는 듯 하다.


언제나 졸린 눈의 나유키

나유키가 돌아온 뒤, 약속대로 나유키와 함께 마을의 안내를 받지만, 도중 아유라는 소녀를 만나게 된다. 아유는 붕어빵을 좋아하며, 어려 보이는 소녀. 그녀의 붕어빵 탈취계획을 돕는 건 플레이어 마음이지만, 이번에는 그냥 내버려두는 것이 좋다


붕어빵 소녀는 이번 타겟이 아니다.


붕어빵일까, 황금 잉어빵일까?

아유와 헤어지면, 나유키에게 딱 한마디를 듣게 된다. '거짓말쟁이'
어찌 하겠는가… 그냥 잘 수밖에… 밤중에는 나유키에게 자명종 시계를 하나 빌리게 된다.


더욱더 졸린 눈의 나유키

1월 8일

꿈.
꿈속에 있다.
언제나와 마찬가지로.
계속, 계속…
반복되는 같은 풍경.
천천히 미소 띤 얼굴을 떠올리며
단지 한가지만을 기원한다.
눈을 감고, 다시 떴을 때, 다른 하늘이 보일 수 있기를…

'아침, 아침이야' '아침밥 먹고 학교에 가야지'
나유키의 목소리와 함께 일어나는 아침. 정말로, 듣고 있으면 더욱더 졸려오는 목소리이다. 수십 개의 자명종소리에도 끄떡없이 자고있는 나유키를 깨우면 드디어 전학생활의 첫 번째 날이 시작된다. 학교에 도착하면 여느 학교와 같은 등교모습을 보게 된다.

그러고 보니 소녀들의 제복에는 3가지 종류가 있었다. 파란 리본과, 녹색 리본, 그리고 나유키와 같은 빨간 리본. 어쩌면 학년마다 색이 나뉘어져 있을지도 모른다. 그렇다면 빨간 리본의 학생들은 나나 나유키와 같은 2학년 학생이라는 말이 된다.
소녀 : *나유키! 안녕!*
시끄러운 소리들 사이로 활기찬 목소리가 들려온다.
소녀 : *오래간만이네? 잘 지냈어?*
나유키 : *어…*.
나유키와 같은 빨간 리본, 꾸밈없이 웃는 그 소녀는 나유키의 등을 즐거운 듯이 툭툭 때렸다.
나유키 : *카오리… 아파아.*
당사자인 나유키는 곤란한 듯 눈을 찌푸리고 있다.
카오리 : *여전히 졸린 듯한 얼굴을 하고 있구나? 나유키는.*
나유키 : *나는 오래 전부터 이런 얼굴이었어….*
카오리라고 불린 소녀는, 어쩐지 나유키와는 소꿉친구인 듯이 가볍게 말을 건네고 있다.
나유키 : *그리고, 오래간만도 아니야. 엊그제 전화했었잖아.*
카오리 : *직접 만나는 게 오래간만이라는 의미야.*
나유키 : *이번 주 화요일에 함께 영화 봤었어. 분명히.*
카오리 : *3일이나 만나지 못했으니까 확실히 오랜만이야.*
나유키 : *…그런가?*
카오리 : *그러고 보니까, 방금 전부터 신경쓰였는데 말야….*
그렇게 말하고 내 쪽을 바라본다.
카오리 : *이 사람, 누구야?*
유이치 : *…누구야, 라고 물어보면 곤란한데….*
나유키 : *내 사촌 남자아이야.*
카오리 : *아, 전화로 말했던 그 사람이구나?*
나유키 : *오늘부터 함께 이 학교를 다니게 되었어.*
카오리 : *그래… 그렇구나….*
이해했다는 듯, 응, 응, 하며 끄덕이고 있다.
카오리 : *처음 뵙네요. 미사카 카오리에요.*
그렇게 말하며, 가볍게 인사를 건넨다. 꾸밈없는 미소가 인상적이었다.
유이치 : *나는 아이자와 유이치야. 그러니까, 미사카라고?*
카오리 : *카오리라고 불러도 좋아.*
유이치 : *그러면 나도 유이치라고 불러.*
카오리 : *난 사양해 두겠어요. 아이카와군.*
뭐, 어떻게 부르던 상관 없지만….
나유키 : *나하고 카오리는 같은 반인데, 유이치도 같은 반이 되었으면 좋겠어.*
카오리 : *어떤 반으로 들어갈지 아직 몰라?*
유이치 : *나는 듣지 못했어. 오늘 결정되는 거 아냐?*
나유키 : *…같은 반이 되었으면 좋을 텐데.*
나유키가 다시 한 번 같은 말을 반복한다.
유이치 : *그렇군….*
나유키 : *응.*
즐거운 듯, 끄덕이는 나유키. 그리고 동시에 벨소리가 학교 내에 울려 퍼진다.
나유키 : *…아, 예비종이야.*
카오리 : *달리는 게 좋겠어. 이시바시와 누가 더 빠른지 승부.*
나유키 : *…응.*
8시 반, 담임과의 싸움은 어떤 학교에서나 마찬가지인 것 같다.
나유키 : *유이치는 어떻게 할거야?*
유이치 : *나는, 우선 교무실에 가볼 생각이야.*
나유키 : *응, 힘내.*
카오리 : *나유키, 달리자.*
나유키 : *아, 응!*
먼저 달리기 시작한 카오리를 쫓아 나유키도 승강구 속으로 사라져 간다.
유이치 : *나도 서둘러야겠어….*


너무나도 아름다운 숨겨진 진 히로인…

교무실을 거쳐 교실에 도착한 유이치. 불행인지, 다행인지, 아니면 미소녀게임의 코스인지 나유키와 같은 반에 들어서게 된다. 그것은 곧 카오리와도 같은 반이라는 말이 된다. 게다가 앉게된 자리도 나유키의 바로 옆.

나유키 : *유이치, 같은 반이야.*
카오리 : *놀랄 일이야….*
자리는, 나유키의 옆, 카오리의 대각선 앞이었다….
나유키 : *다행이야….*
유이치 : *그렇지도….*
그리고 새로운 환경에서의 학교생활이 시작된다….
자기소개도 끝나고 신학기 첫 번째의 HR시간이 별일 없이 끝났다. 오늘의

예정은 시업식 뿐인 것 같지만, 그것도 내가 교무실에 있는 사이에 끝나 버린 것 같다. 즉, 오늘은 이걸로 방과후가 되어버린 것 같다.

카오리 : *평범한 자기소개였어.*

담임이 나간 직후, 실망한 듯한 모습으로 카오리가 다가온다.

유이치 : *…그러나.*

평범하지 않은 자기소개가 있다면 한 번 구경해 보고 싶을 뿐이다.

유이치 : *하지만, 설마 정말로 같은 반이 될 줄은 꿈에도 몰랐어.*

나유키 : *나도 깜짝 놀랐어*

어느 샌가 창 측의 내 자리에 나유키와 카오리가 모여 있었다. 다른 클래스메이트들이 확실히 신기한 듯한 시선으로 우리들을 바라보고 있다. 하지만 이미 방과후가 되었기 때문에, 한 명, 또 한 명씩 가방을 들고 교실을 나서고 있었다.

나유키 : *유이치, 내일부터도 잘 부탁해.*

유이치 : *그래야지.*

나유키 : *별로 기뻐하는 것 같지 않은데….*

유이치 : *그렇지 않아. 너무 기뻐서 춤이라도 출 정도라니까?*

나유키 : *잘 모르겠지만, 하지만, 그래, 다행이야.*

카오리 : *역시 사이가 좋구나.*

자기 자리에 앉아 우리들의 모습을 즐거운 듯이 바라보고 있던 카오리가 갑자기 끼어들어온다.

유이치 : *그렇지 않아. 이렇게 보여도, 얼굴을 맞댈 때마다 새로운 모습이 새록새록 떠오른다니까?*

나유키 : *응? 그래?*

걱정되는 듯, 나유키가 물어본다.

유이치 : *이런, 진지하게 대답을 해줘도 이렇게 되는군.*

카오리 : *역시 사이가 좋은 거 아냐?*

즐거운 듯 웃으며 카오리가 자리에서 일어선다.

카오리 : *미안, 난 먼저 돌아갈게.*

그렇게 말하고 가방을 끌어안는다.

나유키 : *카오리, 오늘도 부 활동이야?*

카오리 : *아니, 부실에는 들리겠지만 그대로 돌아갈 거야.*

나유키 : *나는 오늘도 부 활동이야.*

카오리 : *큰일이구나~. 부장님은 말야.*

나유키 : *하지만, 달리는걸 좋아하니까.*

카오리 : *좋아한다 해도, 부장까지 맡아서 할 필요는 없잖아.*

나유키 : *하지만, 역시 달리는 게 좋아.*

카오리 : *뭐, 네 말이지만 말야.*

회화가 옆으로 3미터쯤 떨어져 있는 듯한 기분이 들지만, 그걸 따라가고 있는 카오리도 대단하다고 생각했다. 카오리와는 아직 조금밖에 이야기한 적이 없지만, 나유키와는 성격이 정 반대인 것 같은 기분이 들었다. 하지만, 이 둘을 보고 있으면 정말로 사이 좋은 친구라는 것을 나라도 알 수 있게 된다.

카오리 : *그럼 나중에 봐, 둘 다.*

유이치 : *그래.*

나유키 : *내일 또 봐.*

그리고 다른 학생들과 섞여 교실을 나선다.

그리고 그 후 유이치는 나유키와 헤어져 홀로 상점가로 향하고, 그곳에서 어제 만났던 아유를 다시 만나게 된다. 그리고 오래 전 일을 기억해 내게 되는 유이치. 아유와 유이치는 7년 전부터 알고 지내던 사이였던 것이다. 기억을 조금 되찾은 유이치에게 달려드는 아유. 하지만 유이치는 그것을 멋지게 피하고, 아유는 나무에 부딪혀 버린다.

이것을 계기로 알게되는 소녀인 미사카 시오리. 하지만 역시 이번 공략에서는 제외되었기 때문에 스킵이다.

아유와 시오리를 뒤로한 유이치는 집으로 돌아와, 하루를 되새기며 잠자리에 들어 버린다.



사미라는 녀석이 좋아하는 시오리~



1월 9일

꿈

이것이 꿈이라는 것을 알게된 것은 언제일까…

아주, 아주 오래 전…?

그렇지 않으면 바로 몇 분전…?

그 대답마저 꿈속에 섞인 채…

흘러가고 있는 것마저도 알 수 없는 시간 속에서…

언젠가 눈뜰 날만을 꿈꾸며…

오늘도 어김없이 나유키의 목소리와 함께 일어나는 유이치. 나유키는 오늘도 어김없이 늦잠이다. 여느 때와 마찬가지로 아침을 먹고 달려서 학교에 도착한 둘. 전학 온지 2일밖에 되지 않았음에도 불구하고 몇몇 여학우들이 유이치에게 말을 건넨다. 서먹서먹한 유이치와 이것에 핀잔을 주는 나유키….

유이치 : *왠지, 나유키 때문에 이상한 선입견을 가진 것처럼 보이게된 것 같아.*

나유키 : *난 아무 것도 하지 않았어.*

카오리 : *그래, 맞아.*

나유키 : *아, 안녕~.*

카오리 : *좋은 아침이야, 둘 다.*

언제부터 있었는지, 카오리가 나유키를 끌어안으면서 등장한다.

카오리 : *아이자와군, 너무 나유키를 곤란하게 하면 안돼.*

나유키 : *맞어, 맞어.*

카오리 : *나유키 덕분에 반에 적응해 가고 있으니까, 좀더 고마워해야 해.*

나유키 : *맞어, 맞어.*

뭐, 분명 카오리가 하는 말에도 일리가 있을지도 몰라. 사실, 나유키나 카오리 덕분에 전학생치고는 의외의 속도로 반에 적응해가고 있으니까.

유이치 : *…하지만, 친해지지 않는다면 혼자 지낼 테니 상관없지만 말야.*

나유키 : *혼자는 외로워….*

카오리 : *맞어, 맞어.*

슬픈 듯 말하는 나유키와, 조금 긍정하는 듯 말하는 카오리. 쓸데없는 참견이었다.

카오리 : *앗! 벌써 이시바시가 왔어.*

카오리가 복도 저편을 가리킨다.

유이치 : *이시바시가 누군데?*

카오리 : *담임 이름 정도는 기억해 두어야 하지 않겠어?*

서둘러 교실 안으로 들어간다. 다른 학생들도 마찬가지였다.

책을 가져오지 않은 유이치는 잠시 고민에 빠지지만, 사람을 꺼려하지 않는 듯한 인상의 키타가와라는 녀석이 책을 빌려준다. 괜히 친한 척 하는 녀석….

무언가 말하려 했지만, 종이 울려서 이번엔 그만두기로 했다.

카오리 : *아, 벌써 선생님이 온 것 같아.*

카오리의 목소리와 더불어, 서성대고 있던 학생들의 대이동이 시작된다.

키타가와 : *어쨌든, 자알 부탁해.*

유이치 : *그래.*

그후 유이치는 창밖에 보이던 소녀를 따라, HR시간임에도 불구하고 뜰로 나아간다. 뜰에는 어제 보았던 시오리라는 소녀가 와 있었다. 그녀는 원래 이 학교의 1학년이지만, 현재는 몸이 아파 학교를 쉬고 있는 중. 역시 메인 캐릭터가 아니므로 스킵. 그녀와의 대화가 끝나면 유이치는 다시 교사내로 돌아온다.



승강구에는 이미 적은 수의 학생들만이 있었다. 시오리와 이야기하고 있는 중, 꽤 많은 시간이 흘러간 것 같았다.

카오리 : *아… 아이자와군.*

막 돌아갈 참에, 카오리가 구두를 갈아 신고 있었다.

유이치 : *지금 돌아가는 거야?*

카오리 : *지금 돌아가는 거야, 가 아니야!*

유이치 : *어, 어째서지?*

카오리 : *나유키, 아직도 교실에서 기다리고 있단 말야….*

…맞어.

유이치 : *…완전히 잊어버리고 있었어.*

그러고 보니, 함께 돌아간다는 약속을 했던 것 같은 기분이 든다.

카오리 : *역시….*

포기했다는 듯한 모습의 한숨.

카오리 : *나유키, 화나 있었어.*

그렇겠지….

카오리 : *점으로 이시바시도 화가 났었어.*

그쪽에는 복통으로 화장실에 갔던 걸로 해두지.

카오리 : *아이자와군, 갑자기 나가버렸는데, 어디에 갔던 거야?*

유이치 : *잠시, 중앙 뜰에 가보았을 뿐이야.*

카오리 : *중앙의 뜰에?*

유이치 : *눈이 보고 싶어져서 말야.*

카오리 : *…눈?*

유이치 : *자, 그럼 나는 잠시 나유키에게 혼나러 갔다 오지.*

카오리 : *확실히 사과해야 해.*

유이치 : *무언가 사주게 되겠는걸, 분명….*

카오리 : *그 정도로 용서받는다면 간단한 편이지.*

유이치 : *그렇겠지….*

나유키와 같은 집에 살고 있기 때문에, 경우에 따라서는 나의 음식에 독극물(유통기한이 지나버렸던지)이 들어갈 경우도 있겠지.

카오리 : *자알, 해봐~.*

카오리에게 배웅을 받으며 무거운 발걸음을 교실로 향한다.

나유키 : *…거짓말쟁이이.*

그후 나유키에게 약속을 어긴 벌로 나유키가 좋아하는 딸기아이스크림을 사준 뒤 집으로 돌아온 유이치. 시간을 보내던 유이치는 아키코씨의 심부름으로 무언가를 사기 위해 집을 나서 상점가로 향하게 된다.

문을 나선 곳에서 나는 발걸음을 멈춘다. 지금 골목의 앞에서 움직이는 것이 보였던 것은, 기분 탓일까? 그것은 마치 나의 모습을 보고, 황급히 모습을 숨긴 것 같이 보였으므로, 왠지 마음에 걸렸다.

유이치 : …

잠시 가만히 있어 보아도, 단지 찬바람이 몸의 온도를 빼앗아갈 뿐이었다. 신경쓰지 않고, 나는 걷기 시작했다.

자, 이제 무엇을 사가지고 돌아갈까라는 생각을 하며 상점가로 들어선다.

유이치 : *(정말로, 내가 먹고싶은 것을 사 가지고 돌아가면 되는 건가…)*

하지만, 그렇게 해서 모두에게 미움을 받게 되는 사태는 피하고 싶었다.

유이치 : *(돼지족발 따위를 사서 돌아간다면, 안좋겠지…)*

…….

유이치 : *……?*

상점가로 들어간 후부터, 누군가가 따라오고 있는 것 같은 느낌이 들었다. 나유키가 따라온 건가? 그렇지 않다면 어제오늘 알게된, 얼마 안돼는 클래스메이트인가? 친하지는 않지만, 왠지 얼굴을 아는 듯한 기분이 들었다. 그리고, 나올 때 느꼈던 인기척도 신경 쓰인다.

뒤돌아보아도 저녁전 시간의 북적함을 보이는 거리에서 그 모습을 발견해 낼 수는 없었다. 확인하지 않는 채, 나는 슈퍼의 자동문을 지났다. 그리고 반찬거리를 몇 개 산후에 밖으로 나오니 눈앞에 그녀석이 있었다. 잠복하고 있었겠지. 전신을 오래된 모포 같은 것으로 휘감고 있어, 얼굴을 확인할 수 없다.

유이치 : *누구지, 너는?*

유이치 : *계속 따라오고 있었지?*

소녀 : *드디어 찾아냈어….*

하지만 의외로, 목소리는 소녀의 것이었다. 심상치 않은 공기가 흐른다. 소녀는 감싸고 있던 천을 던져버렸다.

소녀 : *…당신만은 용서할 수 없으니까.*

도대체 어떻게 알게된 얼굴이 이러는 건지, 하고 생각했더니, 전혀 본적이 없는 얼굴이었다.

유이치 : *너와 같은 녀석에게 원한을 살 일은 없는 것 같은데?*

소녀 : *있어, 이쪽에는.*

어찌되었든 간단히 끝날 것 같은 상황은 아니었다. 소녀의 눈은 무엇보다도 진지했고 장난으로 그런 말을 하고 있는 게 아니라는 걸 알 수 있었다.

소녀 : *…각오했!*

소녀가 불끈 쥔 주먹을 뒤로하며, 순식간에 다가왔다.



격투게임에나 나올법한 한 장면

삭. 나는 그것을 피한다. 붕. 소리를 내며 이번에는 다른 쪽 주먹이 날아온다.

삭. 다시 피한다. 부웅. 삭. 부웅. 삭. 부붕. 사삭. 붕. 붕. 붕. 삭. 삭. 삭.

…….

소녀 : *헤… 헤… 헤…!*

유이치 : *뭐하고 있는 거야 너?*

정말로 긴박감이 넘치는 언동과는 달리, 소녀는 그다지 싸움에 익숙해있지 않아, 그 실력은 무시해도 좋을만큼 약했다.

소녀 : *아우….*

게다가, 어린아이처럼 발만 동동 구르고 있다.

유이치 : *도대체 너 말야, 머리를 밀면, 손이 닿지 않는 거 아냐?*

나는 시험삼아 소녀의 이마를 손바닥으로 밀어보았다. 붕붕붕! 허공만을 휘두를 뿐, 예상대로 전혀 닿지 않는다.

소녀 : *아우….*

유이치 : *용서할 수 없다고 하지 않았어?*

소녀 : *배가 고프기 때문에… 그래서 실력이 나오지 않는 거야!*

유이치 : *그거 안됐군. 지금이 찬스인데 말야.*

여유를 보이며, 양손을 펼쳐 보인다.

소녀 : *우….*

비틀비틀 다리를 꼬며, 팔을 치켜올리고 내 눈앞까지 도착한다. 털썩.

내 가슴에 볼이 닿자 얼굴을 질질 끌어내리며 쓰러져 갔다.

유이치 : *이봐!*

끌어안아 올려보니, 정신을 잃은 듯 잠들어 있었다. 얼마나 피곤해 있었는지, 아니면 정말로 기절할 정도로 배가 고팠는지….

유이치 : *….*

그후 냉정하게 되어 주변을 바라보니, 통행인들의 시선이 한곳에 집중되어 있었다. 그 눈은 비난에 가득차, 모두들 함께 나를 추궁하는 듯한 기분이 들었다. 그것도 당연한 것이, 기절한 소녀를 끌어안고 있는 이 상황에서, 누가 나를 피해자라고 생각해 주겠는가. 여기서, 이 아이를 두고 도망치기라고 한다면, 그때는 정말로 경찰이 출동하는 사태까지 벌어질 듯 하다.

유이치 : *하하하….*

선량한 모습을 미소로 보이며, 나는 소녀를 등에 업고, 재빨리 도망치기로 결정했다.



첫 등장과는 달리 귀여운 모습을 보이는 그녀

유이치 : *돌아왔습니다.*

나는 얼굴도 모르는 소녀를 짊어진 채, 집에 도착하여, 그대로 거실로 직행했다.

TV를 보고 있던 나유키가 그것을 알아챘다.

나유키 : *커다란 꼬치요리….*

유이치 : *이게 꼬치요리로 보이냐, 너는?*

나유키 : *인간…?*

유이치 : *그래, 인간이야. 그것도 소녀란 말야. 아, 큰일이야… 미안하지만 이불을 준비해 주지 않겠어?*

나유키 : *응.*

당황하는 기색도 없이 방을 나서는 나유키. 그와 교대로 아이코씨가 나타난다.

아키코 : *큰 꼬치요리를 사왔네….*

유이치 : *이 일가는 식인종입니까!*

아키코 : *농담이야.*

유이치 : *우선, 자게 해주세요. 어떻게 된지는 나중에 이야기해 드릴 테니까.*

아키코 : *좋아요.*



뭐가 좋은지는 잘 모르겠지만, 나는 거실을 뒤로하고, 2층으로 올라간다.

유이치 : *나유키, 어디야?*

계단을 돌아 올라가니, 가장 앞에 있는 문이 열리며 나유키가 빼꼼히 얼굴을 내밀었다.

나유키 : *여기.*

유이치 : *좋아, 비켜줘봐.*

안으로 들어가, 나유키가 준비해 준 이불 위에 소녀의 몸을 눕힌다.

유이치 : *후우, 피곤해.*

나유키 : *수고하셨어요.*

유이치 : *배가고픈 것 같아 보이던데, 괜찮을까?*

나유키 : *배가? 우선, 지금은 자고있는 것 같으니까, 그냥 두는 쪽이 좋을 거라고 생각돼.*

유이치 : *그런가? 그럼 일어날 때까지 상태를 지켜볼까?*

나유키 : *응.*

유이치 : *우선, 밥이라도 먹으면서 어떻게 된지 설명할게. 자 가자.*

나는 먼저 방을 나섰다.

유이치 : *사실은 말이지… 갑자기 습격해와서, 일방적으로 기절해서… …그렇게 되었단 말야.*

나유키 : *너무 간단해.*

유이치 : *그렇게 말한다해도 말야, 정말로 그 외의 일은 없었어.*

식탁을 둘러쌓고, 나는 이야기를 했다. 그 식탁에는 온기가 모락모락 나는 요리가 놓여있었지만, 중요한 대화중이었기 때문에 손을 대는 사람은 없었다. 빨리 말을 끝내고, 식기 전에 젓가락을 들고싶은 때였다.

아키코 : *계기라도 있지 않겠어? 부딪혔다든지, 알게 모르게 피해를 주었다든지.*

유이치 : *그게 전혀 떠오르지 않으니까, 이렇게 된 거죠.*

아키코 : *얼굴은 아는 얼굴이야?*

유이치 : *알고 있다면, 한 대 때려주었겠지요.*

나유키 : *소녀에게는 주먹을 들면 안돼.*

유이치 : *내 주의는, 인간에게 피해를 주는 녀석은 남녀를 불문하고 평등하게 벌을 주는 주의야.*

아키코 : *그 아이 나름대로 이유가 있을 거야.*

유이치 : *그렇겠지만, 무언가 착각한 거죠. 확실히, 얼굴이 닮았다든지, 목소리가 비슷하다든지.*

아키코 : *오해였다면 오해를 풀어 줘. 그렇게 하면 사과도 할 테고, 해결도 되겠지?*

유이치 : *그렇게 되겠지만….*

나유키 : *오해가 아니라, 유이치의 엄청난 과거가 폭로되거나 할 수도….*

유이치 : *그런 과거는 없어. 평범한 인생을 보내왔으니까 말야. 잘 생각해 보니 착각이었다, 라고 저쪽에서 인정해올 꺼야. 그렇게 되면 한 방, 선물을 먹여주고, 끝이지 뭐.*

나유키 : *때리면 안돼.*

유이치 : *어찌되었든, 이제 늦었으니, 돌려보내야 해.*

나유키의 말을 무시하고, 그렇게 나는 결정지었다.

아키코 : *그래.*

아키코씨도 납득한 것처럼 끄덕이고, 드디어 밥을 먹게되었다.

유이치 : *아직도 자고 있어. 이봐, 슬슬 일어나지 않으면 집으로 돌아갈 수 없어.*

찰싹찰싹, 잠자는 소녀의 뺨을 때려준다.

유이치 : *베에~.*

주욱 볼을 잡아 댕겨보아도, 일어날 기색이 없다.

유이치 : *정말로 기절한 듯이 잠자고 있어… 이대로라면 아침까지 일어나지 않는 거 아냐?*

나유키 : *큰일이야….*

유이치 : *어쩔 수 없어. 하룻밤만이라도 재워줄까… 어때?*

나유키 : *응, 그래.*

아까부터 나유키는 그렇게 생각하고 있었던 듯, 바로 내 제안에 찬성해 보였다.

유이치 : *그럼, 불을 끄고 나가자.*

나유키 : *……*.

나유키가 갑자기 멈춰 섰다.

유이치 : *왜 그래?*

나유키 : *가족에게 연락해 주고 싶으니까, 연락처를 알 수 있는 물건을 가지고 있는지, 잠깐 찾아볼게.*

유이치 : *그래, 그렇군. 그건 네게 맡기도록 하지.*

불결한 나의 손보다는, 같은 소녀인 나유키의 손으로 찾는 것이 좋겠지.

나유키 : *그리고, 옷을 갈아입게 해줄 거니까.*

유이치 : *그래, 이대로라면 잘 때 힘들테니, 그럼 부탁할게.*

나는 모든 것을 나유키에게 맞기고, 우선 물러서기로 했다.

나유키 : *응.*

나유키의 대답을 듣고 문을 닫았다. 그후, 2층에서 내려온 나유키의 말에 따르면, 소녀가 가진 물건에서 신분을 증명할만한 것은, 결국 아무 것도 발견되지 않은 듯 하다. 그 때문에, 소녀의 가족에게도 연락을 취하지 못하게 되었다. 어떻게 하든, 소녀가 눈을 뜰 때까지 기다릴 수밖에 없었다.

…….

유이치 : *….*

부르르 몸을 떨면서 눈을 뜨고, 나는 이불에서 빠져나와 몸을 일으켰다. 자명종시계를 얼굴에 갖다대고 그것을 본다. …오전 1시.

이불 속에 들어간 후에도, 눈을 뜨게 되는 일이 있는 것은, 아직 이곳의 기온이 몸에 익숙해져있지 않기 때문이겠지. 그리고, 그때의 대부분, 필요한 것은 소변을 보는 일.

유이치 : *(화장실이 어디였지…)*

일어서서 방안을 나선다. 복도의 바닥이 맨발을 찌르는 듯, 차갑게 느껴진다.

유이치 : *….*

그 알 수 없는 소녀가 자고있는 방 앞을 지나갈 때, 얌전히 자고 있는지, 신경쓰였지만, 훔쳐보는 것이 마음에 들지 않아 그냥 통과했다. 1층으로 내려가 아직 익숙하지 않은, 화장실이 있는 곳까지 어둠속을 걸어간다.

부스럭, 부스럭….

유이치 : *…?*

부스럭, 부스럭… 무슨 소리가 난다. 그것도 꽤 큰 소리, 거대바퀴벌레라도 어슬렁거리고 있는 건가?

유이치 : *(…)*

깊은 밤마다 미나세 집의 주방을 어슬렁거리고 있는, 무수히 많은 거대 바퀴벌레들. 그 한 마리가 수세미만큼 큰 녀석이 물가에 달라붙어 검은 벽을 기어오르고 있다.

유이치 : *(이런! 상상하는 것만으로도 한기가 느껴져…)*

유이치 : *(하지만, 그럴 리가 없잖아…)*

나는 진상을 규명하기 위해, 거실 쪽으로 돌아가, 주방의 입구로 갔다.

소리 : *아우….*

소리가 들려온다.

소리 : *배고파아… 간단히 먹을 수 있는 게… 보이지 않아아….*

누군가가 냉장고를 부스럭, 부스럭 뒤지고 있다. …나유키인가?

소리 : *멋대로 이런 파자마까지 입혀놓고, 아우… 배가 꼬르륵꼬르륵하고 있어….*

그 정도로 저녁을 먹어놓고, 대단한 녀석이야. …좋아, 놀래줄까? 나유키는 신경이 있는지조차도 알 수 없는 둔감한 녀석이지. 이런 비일상적인 상태에 있어서도, 가만히 있을 수 있는지 시험해주지.
나는 모올래 등뒤에서 접근한 뒤, 이미 내팽개쳐져 있던 곤약을 줏어들어 그것을 꺼내 나유키의 목에 가까이 댔다. 그리고, 탁 하고 손을 놓는다.
끈적
……
소리 : *끼야야야야야야야~~~~~~~~~~~~!*
데굴데굴데굴데굴데굴~~~~~~~~~~~~! 쿵! 쨍그랑, 슈우~.
유이치 : *이, 이런…*
큰일이 나버렸다… 설마 그 나유키가 이 정도로 놀라버린 것은 계산 밖이었다. 그 증거로, 탁탁하며 2층에서 발소리가 들려온다. 지금의 소리에 깨지 않는다면, 근처에서 공습이 있다 해도 자고있는 사람들뿐이겠지.
찰칵하고 전기가 들어온다.
아키코 : *이런 밤늦은 시간에는, 다른 집에 피해를 끼쳐.*
아키코씨가 걱정하는 듯한 얼굴로 부엌에 나타난다. 그 뒤에는 나유키도 있었다.
나유키 : *좋은아치임.*
유이치 : *…너는 이 집에 몇 명이나 있는 거냐?*
나유키 : *…?*
뒤돌아보니, 찬장에 날아가 머리로 접시를 깨고 주저앉아있는 건 나유키가 아니었다.
2층에 재워두었던 그 소녀였다.
소녀 : *하아… 흑… 죽을 정도로 깜짝 놀랐어… 하우… 배가 고팠을 뿐인데에….*
얼굴을 새빨갛게 하고, 당장이라도 울거나 화낼 모습이었다.
아키코 : *이런이런….*
아키코씨는 어린아이라도 달래듯, 움직이지 않는 소녀를 보듬어 주었다.
아키코 : *배가 고팠어?*
소녀 : *아우….*
무엇을 망설이고 있는지는 모르겠지만, 잠시 고민한 후 소녀는 크게 끄덕였다.
아키코 : *그럼, 뭔가 만들어 줄 테니까, 앉아서 기다려.*
늦은 밤인데도 불구하고, 아키코씨는 앞치마를 입고 주방에 올라섰다.
나유키 : *조올려….*
유이치 : *자!*
그런 말을 했음에도 불구하고, 나유키도 소녀의 옆에 앉아, 야식이 만들어지는 것을 기다리고 있었다.
유이치 : *하아….*
이걸로 장본인만이 잠들 수는 없다는 거겠지. 나도 마찬가지로 식탁에 둘러앉았다. 이런 한밤중에 일가족이 모여(게다가 손님까지 포함해)야식을 먹는 집 따위는 들어본 적 없어, 나는.
유이치 : *지금이라도 늦지 않았으니, 연락처를 말해.*
아키코씨가 직접 만든 '오챠즈케(차에 말아먹는 밥)'를 휘적휘적, 섞고있던 그 소녀에게, 나는 그렇게 말했다.
유이치 : ….
소녀는 무엇을 생각하고 있는지, 조개처럼 입을 닫은 채였다. 나는 왠지 기분나쁜 예감이 들었다. 하지만 그것에 대해서 나 외에는 누구도 언급할 생각이 없는 듯하니 단지 조용히 오챠즈케를 먹고있을 뿐이었다.
나도 오챠즈케를 모두 먹은 뒤, 따뜻해진 몸이 식기 전에 빨리 사라지기로 했다. 방으로 돌아와 시계를 보니, 믿고싶지 않은 시간이었다.
유이치 : *(…내일이 일요일이라 다행이야)*
침대에 파고들어, 그대로 의식을 잃었다.


나유키의 파자마가 자알 어울린다



1월 10일

꿈.
꿈에는 끝이 있다.
아무리 재미있는 꿈이라도…
아무리 무서운 꿈이라도…
따뜻한 이불 속에서,
엄마에게 깨워지는 것으로 꿈은 중단된다.
언제나, 언제나…
하지만 지금은…
꿈에 끝이 없어져 버린 것은, 언제부터였지…

오늘도 어김없이 나유키의 목소리와 함께 하는 아침. 하지만 달라진 것이 한가지 있으리. 그것은 바로 어제 나타난 알 수 없는 소녀. 일요일이기 때문에, 다시 한번 잠자리에든 유이치는 점심때가 다 되어 다시 일어나게 된다.

찰칵하고 식당의 문을 열자, 그곳에는 변함없는 소녀의 모습이 있었다. 그 테이블의 맞은편에는 이미 나유키도 앉아있어, 식사의 준비가 끝나는 것을 기다리고 있었다. 어차피, 나유키에게 있어서는 이것이 아침밥과 같은 것이겠지. 결국, 무언의 3인(어차피 나유키는 자고있을 뿐이겠지만)속으로 아침밥의 준비가 끝났다.
유이치 : *…너 말야, 이걸 다 먹고 나면 확실히 돌아가야 해.*
소녀 : ….
소녀는 변함없이 입을 다문 채로, 열심히 밥 위에 얹어진 날계란을 섞고 있었다. 무슨 충격으로 말을 잊어버린 것은 아닌가? 그런 위험한 생각도 엄습해 오지만, 실제로 어젯밤에 끼야, 끼야, 하며 소리쳤던 것을 생각해 낸다. 그렇게 본다면 그 침묵이, 무언가를 계산하고 있는 것으로 보인다.
유이치 : *부모님이 걱정하실 거야.*
소녀 : ….
유이치 : *대답은 어찌된 거지?*
소녀 : *…어쩔 수 없으니까.*
소녀는 그렇게 작게 대답했다.
유이치 : *어쩔 수 없다고?*
소녀 : *응, 어쩔 수 없어.*
나유키 : *저기 말야, 이 아이 자신에 대해 기억해내지 못하고 있는 것 같아.*
나유키가 말이 적은 소녀를 커버하기 시작한다.
유이치 : *하아? 그건 그러니까, 기억상실이라는 거냐?*
소녀 : *약간 멋지지?*
유이치 : *바보냐!*
콩, 나는 그 머리를 주먹으로 살짝 때려준다.
소녀 : *아파아! 왜 때리는 거야!?*
유이치 : *그런 거 거짓말이라는 게 보이잖아. 비극의 소녀기분으로 말야. 어차피 가출중이라 돌아가고 싶어도 돌아갈 수 없는 거지?*
소녀 : *정말이란 말야.*
유이치 : *나와 무슨 관계가 있는 것처럼 해서, 기절한 척하고, 이곳까지 끌려온 것도 처음부터 계산대로란 말이지.*
그건 내가 품었던 위험한 생각이지. 눈앞에 소녀는 잘도, 이 집에 붙어살려 하고 있다. 그것이 지금, 소녀의 기억상실이라는 거짓말에 의해 현실감을 이끌어주고 있었다. 불안적중, 이란 것이지.
소녀 : *미워하고 있던 건 사실이야.*
유이치 : *너말야, 말하고 있는 게 앞뒤가 안 맞아. 기억상실이라며? 그런데 어째서 내가 미운 거지?*
소녀 : *아우….*
그 거짓말을 파헤쳐 주니, 그 증거로, 소녀는 할말을 잃었다.
유이치 : *곤경에 처한 척해도, 누구도 막아주지 않아.*
아키코 : *유이치, 조금 심한 말이야.*
유이치 : *라고, 옆에서 보호해주지 말아주세요! 아키코씨!*
나유키 : *유이치 나빠.*
유이치 : *이봐, 나유키까지! 내 입장도 좀 생각해 줘봐.*
소녀 : *잘먹었습니다….*
우리들이 언쟁을 하고 있는 중, 밥을 반정도 남긴 채로 소녀는 자리를 일어섰다.
아키코 : *더 먹지 않을래?*
소녀 : *응….*
그대로 방을 뒤로하고, 2층으로 올라가는 모습이 유리창을 넘는 듯 불안해 보였다.
나유키 : *호~음….*
유이치 : *내가 나쁘단 말야!?*

DreamCast

아키코 : 너무했어요.

유이치 : 기다려주세요! 어떻게 생각해도, 저 녀석이 가출소녀로, 거짓말을 해서 이곳에 눌러살려고 하는 게 아닌가요? 그리고 따뜻한 말이라도 건네주는 날이면, 신이 나서 자기 집이라도 되는 냥, 이 집에서 멋대로 살 거라구요.

아키코 : 그렇다고 해도, 상대는 연하의 소녀잖아.

유이치 : 그건 그렇지만….

집주인 자신에게 그렇게 설득 당하면, 내 위기감도 사라져 버릴 수밖에 없는 것. 아키코씨의 입장에서 본다면, 그렇게된다 해도 별로 신경 쓰지 않을지도 모른다.

유이치 : 그럼 말야, 나유키….

나유키 : 왜?

유이치 : 미안하지만, 조금 있다 같이 가줘. 나 혼자로는 위험한 분위기가 되 버릴지 모르니까 말야.

나유키 : 응.

나유키가 정리하는 것을 도와주는 것을 기다린 후, 2층에 있는 소녀의 방으로 향했다. 문을 열고, 안을 들여다본다.

유이치 : 여, 들어간다!

소녀 : 뭐어야!

안에서 삐진 듯, 무릎을 끌어안고 앉아있던 소녀가, 내 얼굴을 보자마자 기분 나쁜 소리를 지른다.

유이치 : 그렇게 찌르는 듯한 말은 하지마. 이야기를 해보러 온 거니까. 들어가게 해줘.

나유키 : 자.

내 옆에서 나유키가 얼굴을 내밀고, 웃음을 건네주고 있었다. 나와 나유키, 그 소녀, 3인은 원을 그리듯 둘러 앉는다. 기억상실의 소녀와 나유키는 입을 다물고 내가 말을 꺼내기를 기다리고 있었다.

유이치 : 자, 자기소개부터 할까? 나유키부터 시계방향으로.

나유키 : 나는 미나세 나유키. 나유키라고 불러도 돼.

나유키가 그렇게 말한 후, 자, 라고 말하며 나를 쳐다보았다.

유이치 : 나는 아이자와 유이치. 유이치라고 불러.

나도 이름을 말하고, 자, 라고 말하며 소녀를 바라보았다.

소녀 : ….

유이치 : 자, 빨리 말해.

소녀 : 기억이 없다고 말했는데….

유이치 : 음, 리듬을 타고 잘 돌아간다면 아무 생각없이 말해버릴까나, 하고 생각했는데, 의외로 신중하군.

소녀 : 그런 말해도, 나오지 않아! 정말로 기억이 없으니까 말야.

유이치 : 그런 말해도… 라고?

나유키 : 나는 믿어. 기억상실이라는 것.

나유키는 소녀의 변명을 믿어버리는 것 같았다.

같은 소녀인데다가, 소녀는 나유키보다도 연하인 것 같으니까, 나유키가 보호해 주고 싶어지는 것도 무리는 아니었다. 그렇다면 그 허위를 밝혀내는 것은 좋은 생각이 아니다. 여기서 나유키까지 적으로 돌린다면, 무엇을 위해 이야기를 하러 온 건지 알 수 없게 되어버린다. 여기서는 소녀를 집으로 돌려보내는 일만을 생각하자.

유이치 : 너, 무언가 가지고 있는 것 없어? 지갑이라든지.

소녀 : 지갑은 있지만….

옆에서 나유키가 고개를 저었다. 조사해 보았지만, 아무 것도 없었다. 라고 말하고싶어하겠지.

하지만, 신중할 때는 더욱 신중하게.

유이치 : 그럼 어디 줘봐.

소녀 : 앗….

나는 소녀의 손에서 그것을 빼앗아, 내용물을 꺼내 마루에 늘어 놓아간다. 철저하게 조사해 주는 거다.

유이치 : …쓸만한 것은 없군.

소녀 : 그냥 놔둬.

유이치 : 천엔 지폐가 3장에, 기한 지난 CD할인권이 4장, 영수증이 3장, 전화카드가 1장에… 나머지는 종이쪼가리 뿐… 정말로 관계없는 것뿐이군.

도대체 지갑만 보더라도 수상하기만 하다. 소녀가 가지고있을 만한 작고 예쁜 것이 아니라, 마치 주운 물건이라도 갖다놓은 듯 쓸데없는 물건 뿐이었다.

나유키 : 아, 사진.

팔락이는 지폐 사이로, 게임센터의 스티커사진기에서 찍은 듯한 작은 12장의 사진이 마루에 떨어진다. 친구들 정도는 찍었겠지. 많지 않은 단서



가 될 것 같다. 나는 손으로 잡아 들여다본다. 그러나 사진에는 본인 혼자만이 찍혀 있었다.

유이치 : 으… 네 녀석, 친구도 없단 말야!

소녀 : 그건, 기억을 잃은 후 찍은 거니까 말야.

유이치 : 뭐가 그리 슬퍼서, `이런 것을 혼자 찍을 생각을 한 거야….

소녀 : 왜냐면, 나랑 비슷한 또래의 아이들이 모두 찍고있었으니까….

유이치 : 하아….

나는 머리를 긁적여 본다. 단서 없음, 이란 말이다. 성과가 없어 화가 나 버렸으므로 그 사진 한 장을 떼어내 주지.

유이치 : 에잇!

그리고 그것을 주인의 볼에 붙여주었다.

소녀 : 앗, 무슨 짓 하는 거야!

유이치 : 너라고 하는 증거야. 그걸 붙이고 마을이라도 걷고 와!

나유키 : 같은 얼굴이 두 개 늘어서 있을 뿐이야….

유이치 : 그렇군. 미안미안.

나유키 : 아~아, 불쌍하게도….

나유키가 그것을 떼어내, 소녀에게 건네주었다.

소녀 : 아우….

소녀는 그것을 다시 스티커 시트에 붙이기 위해 필사가 된다. 하지만 한 번 떼어낸 스티커이기 때문에, 붙인다해도, 바로 떨어지는 게 당연하다. 그래도 어떻게든 작은 틈에 붙여 넣은 뒤, 아무 일 없다는 듯, 시트 채로 지갑에 넣어두었다. 무엇이 그리도 중요한지, 나는 전혀 이해할 수 없었다.

유이치 : 그럼, 어쩔 셈이지? 앞으로.

소녀 : …기억이 되돌아올 때까지, 이곳에 있을 거야.

유이치 : 나유키, 경찰 불러.

소녀 : 에, 어째서!

유이치 : 당연한 거 아냐? 갈 곳 없는 신분불명의 소녀를 맡아두는 것은 경찰의 할 일이야.

소녀 : 기다려… 그런 거 싫어. …무슨 일이 있어서, 그런 곳에 있었는지도 모르겠고….

유이치 : 그러니까 당연한 거 아냐.

소녀 : 기억이 돌아올 때까지 그냥 두었으면 좋겠어… 무섭단 말야….

유이치 : 나는 네가 무서워.

소녀 : …그런 일 없어.

유이치 : 하지만, 그랬잖아. 각오해! 라고 선전포고나 하고.

소녀 : 하지만, 그건….

유이치 : 뭐야?

소녀 : 유일한 나의 이정표이니까….

유이치 : 이정표?

소녀 : 많은 것을 잊어버렸지만, 딱 한가지만은 기억나는 것이 있었어. 그걸, 당신의 얼굴을 보았을 때 생각해 냈어. 이 녀석이 미워, 라고.

유이치 : …엄청나게 폐를 끼치는 이정표군.

소녀 : …응.

유이치 : 응이라니 뭐야? 네가 나를 알고

있다는 말이야?

소녀 : 아마도….

유이치 : 하지만 나는 너를 몰라.

소녀 : ….

유이치 : 잘못 본 거겠지. 기억상실이라고 한다면, 너무나 신빙성이 적어.

소녀 : 하지만 맞아.

유이치 : 어디에 증거가 있는 거지?

소녀 : 말하고 있는 중에 점점 그렇다고 생각했어. 당신이 확실해.

유이치 : 말해본 적도 있단 말야? 제정신이야?

소녀 : 정말이야.

유이치 : 언제지? 뭐, 유치원 때 정도라면 잃어버릴 수 도 있겠지만….

소녀 : 우….

소녀가 가늘게 내 얼굴을 노려보고 있다.

유이치 : 왜 그러지?

퍽! 소녀의 주먹이 내 볼을 때리고 있었다.

유이치 : 아파, 이봐! 갑자기 때리지 마!

소녀 : 역시 보고 있으면 화가나. 그러니까 맞단 말이야.

유이치 : 어찌되었든, 이런 위험한 녀석과는 함께 있을 수 없어. 거절이야 거절.

소녀 : 아우….

유이치 : 안 그래 나유키?

나유키 : 그럼, 이 집의 최고 연령자인 엄마에게 물어볼까?

유이치 : 이봐, 그 사람에게 물어보면, 승낙하는 게 뻔히 보이잖아.

아키코 : 좋아요.

유이치 : 봐봐, 1초에 승낙해 버리잖아….

나유키 : 잘됐어.

우리들은 부엌에서 뱅 돌아오듯 방으로 돌아와 다시 모여 앉았다.

유이치 : 하아… 나중에 귀찮은 일이 일어나지 않았으면 좋겠어….

소녀 : ….

유이치 : 이걸로 동거인이 늘어버렸단 말이군….

소녀는 가만히 있었지만, 긴장하고 있던 얼굴이 풀어져 있었다.

나유키 : 뭐라고 부르면 좋을까? 이름정도는 기억하지 않아?

소녀 : 이름… 아우… 기억나지 않아….

유이치 : 일시적이라도 정해두지 않으면 불편할 테니까 말야… '사츠무라 쿄우코(殺村 凶子)'라는 건 어때?

소녀 : 사츠무라 쿄우코?

나는 한자를 쓴 종이를 보여준다. 퍽. 대답보다 먼저 손날이 날아왔다.

유이치 : 아파아… 그 난폭한 성격과 딱 맞잖아.

소녀 : 하아… 기억날 때까지 기다릴 거야.

유이치 : 그럼 어쩔 수 없군. 기억이 날 때까지 사츠무라 쿄우코라고 부를 테니까 말야.

소녀 : 우… 그런 거 싫어.

유이치 : 그렇다면 빨리 기억해 내야겠지.

소녀 : 보고있어. 정말로 귀여운 이름. 기억해 낼 테니까.

얼마나 싫었는지, 소녀는 일어나 나를 내려보며 그런 풍으로 말했다.

유이치 : 노력한다고 해서, 이름이 귀엽게 되나?

소녀 : 아우.

그리고 그대로 등을 보이며 토닥토닥 방을 나섰다.

유이치 : 저 녀석… 어디로 간 거지?

나유키 : 글쎄… 여기가 저 아이의 방인데.

그후 유이치는 아키코와 함께 상점가로 쇼핑을 가게 되고, 상점가에서 매일 만나면 아유를 만나게 된다. 여기서 아유를 꼬시면 유이치의 방으로 데려와… 방을 정리할 수 있지만, 뭐 계속 말했듯, 타겟은 아유가 아니다. 아유와 헤어진 후 유이치는 다시 집으로 돌아온다.

유이치 : (그럼 목욕이라도 해 볼까…)

오후 10시를 넘어, 몸을 덥히기 위해 목욕탕으로 향한다. 그러자… 토닥토닥토닥! 복도 저쪽에서 기억상실의 소녀가 달려온다.

유이치 : 오… 윽, 이봐!

콰광! 말을 걸기 위해 손을 든 상태로, 몸통박치기를 먹고 말았다.

소녀 : 아파아….

복도에 겹쳐져서 쓰러진 둘.

유이치 : 너… 보통 때도 집의 복도에서 정면충돌 따위를 하는 거냐!?

소녀 : 유이치가 나쁜 거야…그런 곳에 서있었으니까.

유이치 : 집안을 뛰어 다니는 네 쪽이 절대로 나쁘다고 생각해. 지금의 경우는.

소녀 : 하는 말이 제멋대로야, 유이치는.

유이치 : 어느 쪽이 그렇지?

소녀 : 그런 것보다 모두 모아 줘.

내 손을 잡고 일어서려 한다. 정말로 귀찮은 녀석이다.

유이치 : 무슨 일인데…

뒤따라 일어서 소녀를 따라, 거실로 향한다.

소녀 : 저기, 이름이 생각났어.

유이치 : 조금 더 때려보면 여러가지 일이 생각날지도 모르겠군.

나는 주먹에, 하아하고 입김을 불어본다.

소녀 : 아냐, 아냐… 방금 전의 충돌과는 관계없어.

유이치 : 그래? 그거 아쉽군?

아키코 : 그래서 이름은?

소녀 : 응. 마코토. 사와타리 마코토. 잘 부탁해.

아키코 : 마코토구나. 그럼 그 이름으로 부를게.

나유키 : 잘 부탁해, 마코토.

여성진은 의외로 활기찬 모습이다. 내일이라도 기억이 돌아와 이곳에서 나갈 듯한 녀석에게 잘 부탁할 필요도 없잖아. 나는 홀로 인사를 하지 않았다.

마코토 : 분하지, 유이치?

마코토가 흐뭇한 얼굴로 승리감에 젖어 있었다.

유이치 : 뭐가?

마코토 : 귀여운 이름이라.

유이치 : 그래?

마코토 : '유이치' 따위의 이름이 아니라 다행이야.

유이치 : 나도 마코토가 아니라 다행인걸?

마코토 : 변명은~.

유이치 : 이름에 이기고 지는 게 있냐? 도대체 어떻게 판단하는 거야?

마코토 : 자신이 그 이름을 좋아하는지 어떤지. 마코토는 마코토의 이름이 너무 좋으니까.

분명히 그렇게 말하고 보면, 내 이름이 그렇게 자랑할 만큼 좋다고는 말할 수 없다.

유이치 : 졌다….

나유키 : …?

아키코 : 자, 빨리 목욕하지 않으면 늦어질 거야.

마코토 : 예, 일번언!

아키코씨의 말을 듣고, 양손으로 만세를 부르는 마코토.

유이치 : 예는 한 손 아냐? 바보.

마코토 : 유이치는 시끄러워. 목요옥~.

토닥토닥 거실을 나선다.

유이치 : 저 녀석이라면, 물을 데우기도 전에 옷을 벗어버릴 것 같아….

예상대로 그 후, 수건 한 장만 걸치고 어슬렁거리는 마코토가 발견되었다.

그날 밤.

잠이 들었어야 할텐데, 어느 샌가 질은 천장을 올려다보고 있었다. 최근에는 추워서인지, 밤중에 자주 눈을 뜨곤 한다. 나는 돌아누운 뒤, 그대로 눈을 감는다. 끼…익….

유이치 : (응?)

끼이익….

소리가 난다. 그것은 복도의 나무바닥이 삐걱거리는 소리. 그렇다면, 분명 누군가가 이 한밤중에 몰래 복도를 걷고 있다는 말이다. 그런 이상할 짓을 할 녀석은 이 집에 한 명밖에 없다.

철칵… 예상대로라 할까, 내 방문 손잡이가 돌아간다. 끼익… 하며 문이 열리고, 하나의 그림자가 미끄러져 들어온다.

목소리 : 아하하….

녀석은 웃음을 띄우고 있다. 그리고 내 이불 옆에 오더니, 뭔가를 부스럭 부스럭 꺼낸다.

찌익! 하고 뭔가를 개봉하는 듯 한 소리가 났다. 어두워서 잘 모르겠지만, 어쩐지 내 머리 위에 출렁이며 움직이는 물체가 떠 있다.

…곤약이다.

어제의 복수라도 할 셈인가?

목소리 : 3, 2….

카운트다운까지 하고 있다.

목소리 : 1….

유이치 : 제로~~~~~~~~~~~~~~~~!

나는 펄떡 일어서는 동시에 마지막 카운트를 큰소리로 말했다.

ACT SHT RPG A.RPG S.RPG ADV RCG SIM VS SPT MUS PUZ ETC

목소리 : 와아아아아아!

철푸덕! 불을 켜보니, 곤약을 든 채로, 주저앉은 마코토의 가련한 모습이 있었다.

마코토 : 아우, 깜짝 놀랐어….

유이치 : 뭐하고 있는 거야? 너는

마코토 : 응? 뭐라니… 그러니까….

유이치 : 그래? 어제의 복수에 실패해서, 또 부끄러운 일을 당한 거지?

마코토 : 그, 그런 게 아냐….

유이치 : 그럼, 뭐지, 그 곤약은 야식이라도 되나?

마코토 : 이, 이거? 그, 그래….

유이치 : 그럼 먹어.

마코토 : 에? 지금?

유이치 : 지금 먹으려고 생각하고 뜯은 거 아냐? 먹을 생각도 없는데 뜯을 일도 없잖아.

마코토 : 아우….

유이치 : 자, 사양하지 말고 먹어봐.

마코토 : ….

쩝… 얌얌… 고개를 설레설레 하며 맛을 본다.

유이치 : 맛있어?

마코토 : 맛이 없어….

울 것 같은 얼굴로 작은 혀를 내민다.

유이치 : 자, 1장 더 먹고 가봐.

마코토 : 그런… 이제 배불러어….

유이치 : 이봐이봐, 뜯어놓고 남기면 안되지, 나쁜 짓이야.

마코토 : 이건, 이지메야.

쩝… 쩝… 얌… 얌… 쩝… 쩝… 얌… 얌….

마코토 : 우….

아키코 : 어떻게 된 거니?

3분의 2 정도 먹었을 때 반쯤 열린 문으로 아키코씨가 얼굴을 내밀었다.

아키코 : 또 이런 밤에….

유이치 : 아니, 마코토가 곤약을 먹고있을 뿐인데….

아키코 : 응?

마코토 : 아우….

울것같은 얼굴로 마코토가 아키코씨를 올려본다.

아키코 : 날로? 그렇게 배가 고팠던 거야?

마코토 : 우….

아키코 : 자, 이리와, 야식 만들어 줄게.

마코토 : 저기… 배는… 고프지 않은데….

아키코 : 자, 괜찮아, 앞으로는 깨워도 돼, 화내지 않을 테니까 말야.

무언가를 말하려 하며, 아키코씨에게 끌려가는 마코토.

유이치 : 잘자.

1월 11일

꿈.
누군가를 기다리고있는 꿈.
멀리서 들려오는 잡다한 소리 속에서,
작은 벤치에 앉아,
단지 홀로,
올 리가 없는 사람을…
몇 시간이고,
몇 일이고,
그리고 몇 년이고…

다음날, 유이치에게 호되게 당한 마코토는 배가 아파서 안절부절못하고 있다. 오늘도 여전히 나유키와 나란히 등교하는 유이치. 도중, 모험을 해서 지름길을 찾아볼까도 하지만, 나유키의 반대로 무산되고, 둘은 어김없이 시간이 다 되어 학교에 도착한다.

카오리 : 좋은 아침이야, 두 사람 모두.

나유키 : 아, 카오리 좋은 아침~.

유이치 : 변함없이 활기차구나, 카오리는….

카오리 : 왜 그래, 아이자와군? 숨을 헐떡이고 있어.

유이치 : 나유키하고 함께 등교해 봐… 바로 이유를 알 수 있으니까….

카오리 : 나는 사양해 두겠어.

유이치 : 현명한 판단이야….

나유키 : …의미는 잘 모르겠지만, 설마 둘이서 날 흉보고 있는 거야?

카오리 : 아, 벌써 시간이! 빨리 가지 않으면 이시바시에게 추월당할 거야.

유이치 : 정말이야, 서둘러야겠는걸?

나유키 : …설마, 속이고 있는 거야?

유이치 : 전혀 그렇지 않아.

카오리 : 그래, 전혀 그런 일 없어.

나유키 : 굉장히 이상해….

카오리 : 나 먼저 가볼 테니까.

유이치 : 나도.

나유키 :아, 기다려~.



언제 봐도 아름다운 그녀의 모습

오전 수업이 끝나고, 유이치는 나유키의 권유에 따라 반친구들과 함께 학생식당에서 점심을 먹기로 한다. 하지만 학생식당은 이미 만원….

카오리 : 이 정도 인원이면, 전부 한곳에서 먹는 건 무리겠어.

비어있는 자리는 몇 개 있지만, 모두 2, 3자리 정도밖에 비어있지 않아, 이 정도의 인원이 끼어들 만 한 장소는 없었다.

키타가와 : 스타트가 늦은 것이 치명적이었지.

카오리 : 어쩔 수 없지, 여기에서는 나누어질까?

전원 끄덕인다.

카오리 : 나유키와 아이자와군은 함께 행동하는 걸로 하고….

어째서 단언하지?

카오리 : 나도 나유키와 함께 하면 되겠어.

키타가와 : 그렇다면 나도 미사카팀이 좋아.

어째서 팀이지? 결국, 미사카팀(4명)과, 다른 한 팀(3명)으로 나뉘어 앉게 되었다.

나유키 : …아, 여기 4명 자리가 비어있어.

키타가와 : 좋아, 내가 자리를 맡아 둘 테니까 내 것까지 사다 줘.

카오리 : 좋았어, 뭐가 좋아?

키타가와 : 닭고기 계란 덮밥.

유이치 : 한 명 정도 더 자리를 맡아두기 위해 남는 게 좋지 않을까?

카오리 : 그럼, 나유키 부탁해.

나유키 : 나도 음식 가지러 갈래….

카오리 : 안돼, 너는 요령이 없으니까, 보통사람보다 7배는 시간이 많이 걸린단 말야.

나유키 : 으~… 알았어, 자리 지키고 있을 께.

반론하지 않는걸 보니, 사실인 것 같다.

카오리 : 나유키는 무엇을 주문할래?

나유키 : 나는 A런치.

카오리 : …또?

나유키의 주문을 듣고, 카오리가 눈살을 찌푸린다.

카오리 : 너, 학생식당에 오면 항상 A런치만 먹는구나?

나유키 : 응, 좋아하니까.

카오리 : 때로는 다른 것도 부탁해보라니까?

나유키 : 식당은 가끔씩 밖에 오지 않으니까 괜찮아.

카오리 : 뭐, 상관없지만….

카오리 : 그럼, 가볼까? 아이자와군

유이치 : 여기서는 어떻게 사는 거지?

카오리 : 괜찮아, 지금부터 내가 이 식당에서 싸우는 법을 가르쳐 줄 테니까.

믿음직한 것을 뛰어넘어 무서울 정도였다. 드디어 전원이 주문한 메뉴가 넘어오고, 잡담 속에서 점심식사가 끝났다. 참고로, 내가 주문한 카레 돈까스는 꽤 맛있었다.

그리고, 나유키가 A런치에 연연했던 건, 다른 메뉴에는 없는 디저트인 딸기 무스가 목적이었다는 것을 알 수 있었다.

나유키 : 배불러….

나유키는 만족한 듯 하다.

카오리 : 나, A런치 메뉴는 전부 암기할 수 있는 자신이 있어….

식사가 끝난 후, 카오리는 부실로 돌아가고, 오후 수업이 끝나 버린다. 유이치는 역시 홀로 상점가를 통해 집으로 돌아가게 되고, 도중 아유를 만나게 된다. 아유와 말싸움도 해보지만 얻을 것은 하나도 없다. 이럴 때는 모든 것을 무시하고, 재빨리 집으로 돌아오는 것이 현명한 판단.

마코토 : 유이치~.

방에 돌아와 가방을 놓자마자, 마코토의 목소리가 들리고, 문이 열렸다.

유이치 : 너 말야, 노크정도는 하지 그래?

나는 옷을 갈아입기 위해 교복 단추를 그르던 손을 멈추고, 마코토의 얼굴을 보았다.

마코토 : 유이치, 이런 곳에 숨어 있던

거야?
유이치 : 뭐가 숨어있다는 거야. 그리고 막 돌아왔단 말야.
마코토 : 그럼, 안에 들어가도 돼?
유이치 : 너 말야 의외로 대답하군. 나를 노리며 따라다니고 있는 주제에 말야.
마코토 : 낮이 길 때는 노는 거야.
유이치 : 여유만만한 녀석이군
마코토 : 괜찮아, 괜찮아.
신나게 들어와 방 중앙에 서더니, 비잉 방안을 둘러본다.
마코토 : 뭐야, 이건….
책상 위에 있던 물건에 반응하여, 목소리를 낸다.
유이치 : 응?
마코토가 손에 들어보고 있는 건, 만화책이었다.
유이치 : 만화야. 그게 어때서.
마코토 : …….
왠인지는 모르겠지만, 페이지를 넘겨 보고 있다.
유이치 : 읽고 싶다면, 거기 있는 것 전부 빌려줄 테니, 네 방에 가서 읽도록 해.
마코토 : …….
유이치 : 야, 마코토!
마코토 : …….
유이치 : …….
마코토 : …….
마코토 : …저기, 유이치.
유이치 : 뭐야?
마코토 : 이거, 빌려줘.
유이치 : 그러니까 빌려준다고 지금 말했잖아!
마코토 : 어? 그랬었나?
유이치 : 그래.
마코토 : 마코토의 방에 가져가도 돼?
유이치 : 그것도 말했어.
마코토 : 아, 괜찮아? 바로 돌려줄게.
유이치 : 그래.
마코토 : …….
마코토 : 으~음….
유이치 : …왜 그래.
마코토 : 전부 빌려도 돼?
유이치 : 그것도 말했어!
마코토 : 하하, 럭키.
모두 5권의 만화책을 기쁜 듯 껴안고, 방을 나가는 마코토의 뒷모습을 보고, 나는 고개를 숙이지 않을 수밖에 없다.
유이치 : 도대체 뭐 하러 온 거야, 저 녀석은….

마코토 : 유이치~.
또 마코토의 목소리가 나고, 노크도 없이 문이 열렸다.
유이치 : 너 말야, 노크하라고 말했었지.
나는 침대에서 상체만 일으켜 세운 뒤, 마코토의 얼굴을 보았다.
마코토 : 유이치, 유이치, 더 이상 만화책 없어?
유이치 : 없어.
유이치 : 나유키 녀석도 가지고 있지 않을 테니, 이 집에는 더 이상 없지 않을까?
마코토 : 아우….
갈 곳을 잃어버린 듯, 허둥대고 있다. 하지만, 그 눈이 내가 손에 들고 있는걸 보고, 갑자기 생기있는 색깔을 띈다.
마코토 : 뭐야, 그건?
유이치 : 이거? 봐도 모르는 거냐?
마코토 : 응, 하얗고 부드러워 보여….
유이치 : 고기만두야.



마코토 : 고기만두?
유이치 : 좋아, 냄새만 맡게 해 주지.
마코토 : 응.
끄덕인 후, 탁탁 침대 옆까지 다가오는 마코토. 그 코앞에, 아직 온기가 남은 고기만두의, 고기가 넘쳐 흘러내릴 듯 한 단면부분을 가져다 대 준다. 킁킁….
마코토 : 하아….
찰싹!!
마코토 : 아파….
먹으려고 할 때에, 내가 삭 하고 손을 피했기 때문에, 마코토의 이가 허공을 씹었다.
유이치 : 방심할 수 없는 녀석이군. 너, 냄새만이라고 말했지.
마코토 : 그런….
유이치 : 침!
마코토 : 엣? 와앗….
흐르고있는 침을 서둘러 옷소매로 닦는다.
유이치 : 이제 나가지 그래. 이 이상 놀러 앉아 있으면, 손목까지 먹혀버릴 거 같아.
마코토 : 저기, 그거 아키코씨가 만들어 준거야?
유이치 : 아냐. 내가 사온 거야.
마코토 : 살 수 있을까, 마코토도….
유이치 : 돈 있잖아? 상점가까지 나가면, 살 수 있어.
마코토 : 만화는? 만화책도 살 수 있어?
유이치 : 그래, 살수 있어.
마코토 : …….
마코토는 상의 주머니에서 지갑을 꺼내, 속을 들여다보기 시작한다.
마코토 : 아우우….
유이치 : 이봐, 그러니까 이런 곳에서, 아우아우 고민하지마. 네 방에 돌아가서 해줘.
마코토 : …갔다올게, 상점가.
유이치 : 그래, 갔다와.
그렇게 말하고 마코토는 방을 나섰다.

유이치 : 마코토~.
나는 노크도 없이, 마코토의 방문을 연다.
유이치 : 마코토, 있어?
있을 뿐 아니라 눈앞의 바닥에서 엎드려 있다.
마코토 : 응….
단정치 못한 대답만이 돌아온다.
유이치 : 뭐하고 있는 거야?
마코토 : …….
책을 읽는데 열중하고 있는 듯 하다.
유이치 : 오, 좋은걸 먹고있잖아?
그 손에는 방금 전 가르쳐준 중화만두가 있다. 그 앞의 봉지를 보니 아직 한 개가 남아 있었다.
유이치 : 저녁을 먹지 못하게 될 테니 도와주지.
남은 한 개를 실례한다.
마코토 : 아하하….
그걸 알아챈 건지 알아채지 못한 것인지, 마코토는 책을 읽으며 혼자 웃고 있었다.
유이치 : 뭐야, 그거, 만화야?
마코토 : 응….
유이치 : 우와, 산더미처럼 사왔군 너… 얼마나 돈을 쓴 거야?
돌아보니, 아무 것도 없었던 방에는 이미 만화책이나 잡지가 산처럼 쌓여 있었다. 내가 빌려준 책 따위는 저 구석에 처박혀 있을 뿐이다.
유이치 : 먹고, 자고, 놀고… 좋은 생활이군, 너도.
마코토 : 응….
던져도 갈라지지 않는, 그런 녀석이군 이건…. 나는 중화만두(고기만두였다)를 모두 먹은 뒤, 재빨리 방을 빠져 나왔다.


어유 귀여운 것~

마코토 : 유이치!
탕, 하고 문이 열렸다.
유이치 : 너 말야, 노크정도는 하라니까!
마코토 : 유이치, 가지고 갔지!
유이치 : 뭐를?
마코토 : 마코토의 고기만두!
유이치 : 아니, 가지고 가지 않았어.
마코토 : 거짓말!
유이치 : 정말이야. 그 자리에서 먹었어.
마코토 : 그 자리라니?
유이치 : 너의 방, 네가 책을 읽고있는

옆에서 천천히 맛보며 먹었지.
마코토 : 에? 어느새?
유이치 : 어느새 라니, 나는 몇 번이고 너를 불러보았고, '먹어도 돼?'라고 물어보았어.
마코토 : 마코토, 뭐라고 대답했어?
유이치 : 잘먹어, 라고.
마코토 : 거짓말, 유이치, 말도 안하고 먹었어!
유이치 : 그러니까, 네가 먹어도 된다고 대답했잖아.
마코토 : 우… 어쨌든, 마코토가 책을 읽고 있을 때는 방에 들어오지 마!
유이치 : 알았어.
마코토 : 아아… 고기만두….
유이치 : 너 말야, 이런 시간에 그런 무거운걸 두 개나 먹으면, 배가 불러서 저녁이 안 들어간단 말야.
마코토 : 들어가!
유이치 : 초등학생이냐 너는?
마코토 : 고기만두~.
탁하고 문을 닫고 복도로 걸어가 버렸다.

그후 나유키에게서 점심때 빌려준 노트를 돌려달라고 하는 부탁을 받는데 불행히도 노트는 학교에 있다. 여기서 노트를 가지러 학교로 가면 마이를 만날 수 있지만, 역시 공략 외이므로 패스.

끼…… 끼…….
유이치 : (응…?)
끼…… 끼…….
또 소리가 난다.
유이치 : 마코토 녀석인가…)
유이치 : (일부러 일어나서… 이번엔 뭘 하려는 거야…?)
찰칵… 끼이… 내 방의 문이 열린다.
마코토 : 아하하….
유이치 : (들통 났어, 바보야)
나는 다시, 벌떡 일어났을 때의 모습을 상상하며 숨을 죽인다.
마코토 : …….
슉.
뭔가를 비비는 소리가 났다. 실제는 작은 소리겠지만, 이 조용함 속에서, 그건 상당히 크게 들렸다.
기이… 탁탁.
문이 닫히고, 인기척이 사라져 버린다.

유이치 : (얼래?)
유이치 : …….
무슨 짓을 하고 간 거지? 나는 암흑 속에서, 눈을 의심해 본다. 하지만, 그것보다 빨리 코가 이상한 냄새를 감지했다.
유이치 : 뭐야아!?
재빨리 벽에 있는, 전등을 켠다. 방안에서 모락모락 연기가 나고 있었다.
유이치 : 으악!
이 추위 속에서, 나는 창문을 전부 열고, 실내의 연기를 내보낸다.
유이치 : 무슨 일이 일어난 거야, 도대체!?
연기를 피해 마루를 기어가듯, 방안의 중심부로 가보니, 그곳에서 작은 원통형의 통을 발견했다. 연기는 거기서 모락모락 나고 있다. 손으로 잡아보니, 발연식의 살충제였다.
유이치 : 저 녀석….

나는 그걸 들고일어나, 방을 나섰다. 마코토의 방 앞에 서서, 소리도 없이 방문을 살짝 열었다. 그 사이를 통해 연기의 기세가 최고조에 달해 있는 살충제를 집어넣고, 문을 닫아버렸다.
유이치 : 자… 다시 자 볼까?
나는 하품을 하며 내 방으로 돌아왔다.
마코토 : 와아~~앗!!
엄청난 비명소리와 함께, 시끄러운 소리가 나서 나는 눈을 뜬다. 방을 나와보니, 예상대로, 마코토의 방에서 새하얀 연기가 모락모락 흐르고 있었다.
유이치 : 마코토, 무사해?
마코토 : 콜록, 콜록! 와아~앗, 아무 것도 보이지 않아~ 무슨 일이 일어난 거야~!?
그 안개 속의 입구 근처에서 소리가 들려온다.
유이치 : 마코토, 불이야! 화염이 곧 거기까지 번질 꺼야! 도망쳐어!
마코토 : 에? 아, 응! 와, 아무 것도 보이지 않아!
쾅!
마코토 : 왓!
데굴데굴데굴데굴데굴데굴데굴데굴데굴데굴데굴!!

콰당!!
유이치 : …….
나는 마코토의 방에 들어가, 입구에 놓여있던 살충제를 들어올려, 그것을 가지고 굴러 떨어진 마코토를 따라 1층으로 내려간다.
마코토 : 하우우, 아파, 아파아~!
다리부근을 양손으로 감싸며 울상을 하고있는 마코토의 모습이 있었다.
아키코 : 어머, 어머, 무슨 일이니?
질리지도 않고, 아키코씨가 깨어나 있었다.
마코토 : 화재에요, 화재, 마코토의 방에서 연기가 잔뜩!
아키코 : 예?
아키코씨가 윗 층을 올려다본다. 그곳에서는 더 이상 조금밖에 연기가 보이지 않는다. 눈앞에서 그것도, 사라져 버렸다.
유이치 : 화재? 무슨 잠꼬대를 하고 있는 거야?
나는 손에 들고 있던 살충제를 마코토에게 보여준다.
유이치 : 네 방에서 이런 게 발견됐어.
마코토 : 에, 아, 그거 마코토꺼.
유이치 : 그렇겠지, 직접 해놓고서는, 소란을 피운 거 아냐?
마코토 : 하, 하지만, 그건 유이치 방에….
유이치 : 뭐라고? 설마 내 방에 놓으려고 했던 거야?
마코토 : 우… 아니, 아무 것도 아냐….
아키코 : 저기, 마코토, 이건 자면서 태우면 안 되는 거야, 연기를 가득 들이마시면 몸에 안 좋잖아? 게다가, 어째서 그런 짓을 한 거야? 벌레 따윈 요즘은 별로 없잖아?
마코토 : 아우….
유이치 : 너 말야, 이런 밤늦게 이렇게 소란을 일으키니 말야, 보통 일은 아니었지?
마코토 : 우… 바퀴벌레가 나와서… 엄청 커다란….
유이치 : 어느 정도로?
마코토 : 이, 이만한 거….
말하고 펼쳐 보인 크기는 맨홀 뚜껑 정도였다.
유이치 : 그렇게 거대한 바퀴벌레가, 지구상에 있을 것 같아?
마코토 : 저, 정말이라니까… 마코토, 깜짝 놀랬어… 그래서….

마코토는 갈팡질팡 하면서도, 거짓말을 만들어 내기 위해 필사적이다. 그걸 보고 있으니, 불쌍해지기도 한다.
아키코 : 그럼 말없이 이런 일 하지 마. 나에게 말하면, 어떻게 해 줄 테니까, 혼자서 무언가 하려고 생각하지마.
유이치 : 정말로… 더 이상 아키코씨를 걱정시키지 마.
나는 그렇게 말하고, 잠자리로 돌아온다. 뒤에서는, 아직 아픔이 가시지 않은 건지, 아우 아우하며 마코토의 울음소리만이 들려오고 있었다.



오늘도 마코토를 골려줄 수밖에 없는 유이치

1월 12일

꿈.
꿈이 시작된 날.
나뭇가지 사이로 드리워진 햇빛이 눈부셨다…
눈의 감촉이 차가웠다…
나뭇잎의 향기가 부드러웠다…
그리고…
작은아이가 울고 있었다…
그 우는 얼굴이 지금도 기억나지 않는다.

오늘도 어김없이 아침이 찾아온다. 어제의 여파로 계속해서 툴툴대는 마코토는 더 이상 봐주지 않겠다며 유이치를 협박한다. 식사가 끝난 후 나유키와 함께 학교로 향하는 유이치. 오늘도 역시 달리지 않으면 시간 내에 도착하지 못할 듯 하다.
힘들게 학교에 도착한 유이치에게 찾아오는 불행. 그것은 1교시가 체육시간이라는 것이다. 게다가 마라톤… 어쨌든 무사히 체육시간을 보낸 유이치에게 시오리가 다시 찾아오지만, 관심 밖의 유이치는(유이치를 조정하고 있는 필자는) 돌아가라는 편지를 날려 시오리를

멀리 보내버리고 학교의 남은 하루를 보내고 나유키와의 쓸모 없는 잡담을 마친 후 홀로 학교를 나와 상점가로 향한다.

상점가에 가는 도중에 돌연히 나타난 것은 마코토였다.

유이치 : *오, 마코토, 어디 가는 거지?*

마코토 : *심부름, 두부 사러 가는 거야.*

유이치 : *그렇군. 혼자서 살 수 있어?*

마코토 : *아이가 아니니까, 살 수 있어!*

유이치 : *어떻게 봐도 아이잖아, 너는.*

마코토 : *어른이야!*

유이치 : *그래?*

마코토 : *그래.*

유이치 : *그럼….*

유이치 : *그럼 말야, 야한 책(エロ本) 한 권 부탁해.*

마코토 : *야한 책?*

유이치 : *모르는 거야? 야한 책을?*

마코토 : *어떤 책인데? 재미있어?*

유이치 : *재미있다고 해야 하나, 흥분한다고 해야 하나? 두근두근 하지.*

마코토 : *사오면 되는 거지?*

유이치 : *그래, 돈줄게.*

나는 동전을 몇 개 꺼내, 그것을 마코토의 손에 쥐어준다.

유이치 : *책방 점원에게, 야한 책 주세요, 라고 말해. 많이 있다면 점원이 골라주는 걸로 사오면 되고 말야.*

마코토 : *응, 마코토도 읽어도 되는 거지?*

유이치 : *네가 어른이라면 말이지.*

마코토 : *응, 마코토, 어른이야.*

유이치 : *그럼, 집에 돌아갈 테니까.*

마코토 : *응.*

탁탁… 기쁜 듯 달려가는 마코토. 그걸 바라봐 준 후, 나는 다시 걷기 시작했다.

그후 주인공은 다시 상점가에서 아유를 만나지만 역시 별일 없이 집으로 돌아오게 되고 시간을 때우고 있자 드디어 마코토가 돌아온다.

목소리 : *유이치잇!!*

멀리서 큰소리가 들려온다. 라는 건, 마코토가 돌아왔다고 밖에 생각할 수 없다. 야한 책 사오는 것을 부탁했었지….

마코토 : *유이치, 돌아왔어~.*

왠지 이런 식으로 보통 때처럼 돌아온다 해도, 그건 그것 나름대로 문제다. 쾅쾅쾅! 계단을 기세 좋게 올라오는 소리까지 들려온다. 쾅쾅쾅쾅! 쾅!! 모든 행동이, 소리만으로도 알 수 있다. 마지막의, 쾅!!은, 당연히 이 방문을 여는 소리이다.

유이치 : *오오, 마코토.*

마코토 : *오오, 가 아냐! 마코토에게 어째서 그런 책을 사 오라고 한 거지?*

유이치 : *사왔어?*

마코토 : *살 수 없어, 사지 않아, 살 것 같아!*

유이치 : *엄청난 3단 활용이군….*

마코토 : *엄청나게 창피당했으니까 말야! 점원에게 설명까지 들었어!*

유이치 : *그게 네가 아이라는 증거야.*

마코토 : *그렇지 않아. 여성이 살만한 책이 아니었어!*

유이치 : *아니, 어른 여성이라면 아무렇지 않게 살 수 있었을 꺼야.*

마코토 : *거짓말….*

유이치 : *이걸로 알았겠지. 공적인 장소에서 증명되었으니까, 자각하는 게 좋아.*

마코토 : *아우….*

유이치 : *….*

나는 책으로 눈을 돌린다.

마코토 : *거, 겉모습만 어린아이 같을 뿐이야!*

분한 듯이 말하며, 문을 쾅하고 닫으며 나갔다.

유이치 : *훌륭하게 언동도 어린이 아냐….*

다시 나는 독서에 몰두한다.

그후 배가 고파진 유이치는 배를 채우기 위해 주변을 어슬렁거린다.

유이치 : *마코토!*

부를 필요도 없이 눈앞에 있었다.

유이치 : *너 말야, 저녁식사 전이라고 말했는데도 또 뭔가 먹고 있는 거야?*

방안으로 들어가 둘러보니, 어제보다도 책이 늘은 것 같은 느낌이 들었다.

유이치 : *이봐 마코토.*

마코토 : *….*

마코토는 열중하고 있으면 불러도 전혀 눈치채지 못하는 것 같다. 내가 눈치를 챌 때까지 옆에 앉아 있자, 바닥에 허리를 대고 돌려 눕는다. 가까이에 있는 봉지에는 또 하나의 고기만두가 남아있었다.

유이치 : *마코토, 먹어도 되지?*

마코토 : *….*

나는 마코토의 머리를 한 손으로 잡고, 응! 이라고 억지로 끄덕인 후, 고기만두를 집었다. 그렇게 해도 마코토는 눈치를 채지 못한다. 정말로 그 집중력은 엄청난 것이다. 한입에 그것을 베어무니, 더 이상 할 일이 없어져 버려, 만화만을 빌린 채 사라지기로 했다.

유이치 : *이봐, 마코토, 만화책 빌려간다.*

마코토 : *….*

역시 듣고있지 않았기 때문에, 나는 방금 전과 마찬가지로 끄덕이게 해주기 위해 마코토의 머리를 잡았다. 푹!

유이치 : *우와, 너무나 세게 눌러버렸어….*

고기만두의 고기에 마코토의 입이 푹 들어가 버렸다.

마코토 : *앗, 뜨거! 앗, 유이치!*

뜨거움과 동시에 나의 존재를 알아챈 것 같다.

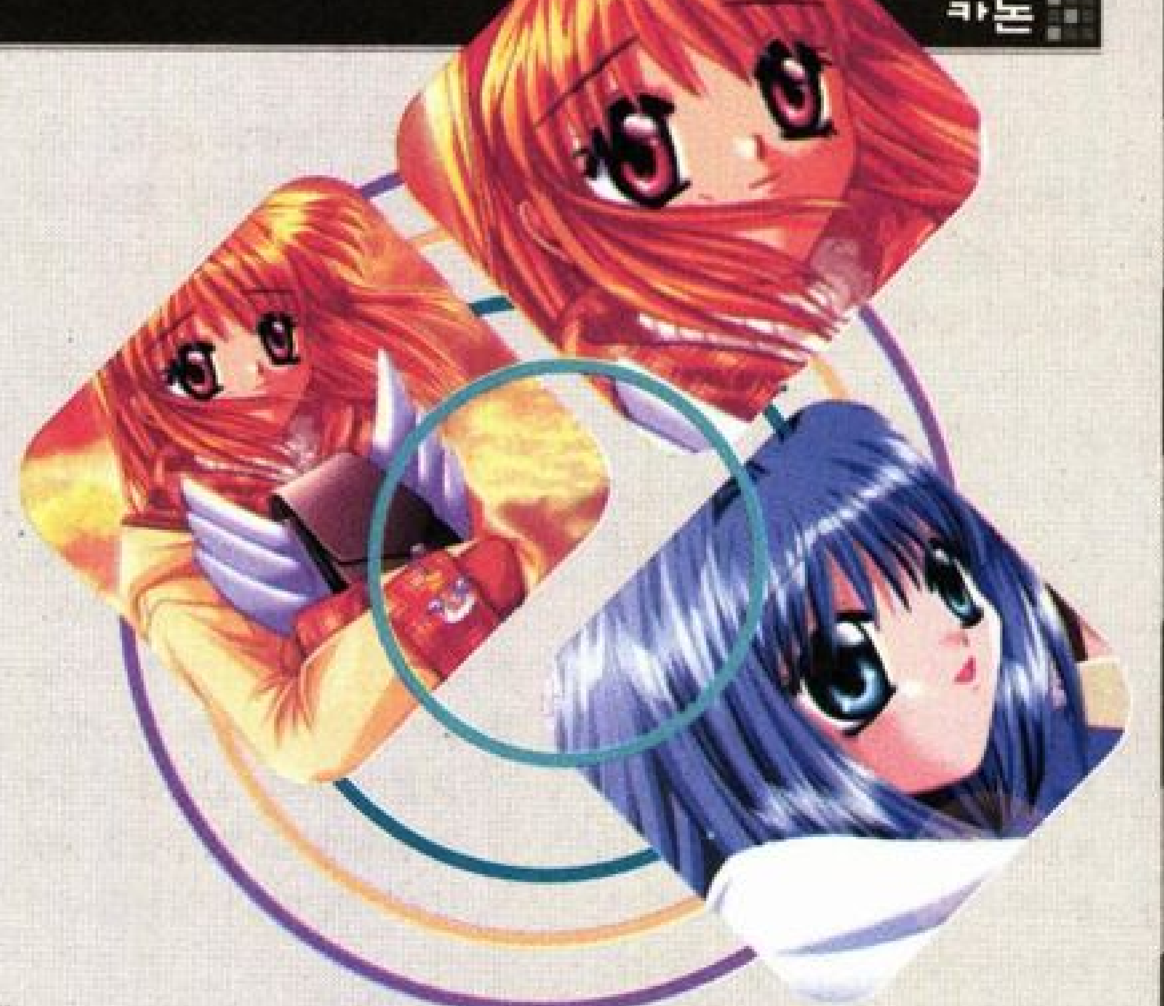
유이치 : *대단한 녀석이군 너도.*

마코토 : *뭐야, 그렇게 고기만두가 부럽다고 해서 장난칠 필요는 없잖아.*

유이치 : *이미 먹은 후이지만 말야.*

마코토 : *에? 앗, 없어! 또 하나 있었는데, 고기만두!*

유이치 : *너 말야, 턱에 고기가 붙어 있어.*



마코토 : *앗, 아우….*

주섬주섬 손으로 그것을 떼어낸 뒤 낼름낼름 그것을 핥아본다. 그 모습을 보니, 나는 한숨을 쉴 수밖에 없었다.

유이치 : *뒹굴뒹굴, 잠만 자고, 책만 읽고, 고기만두 먹고… 너 말야, 너무 하는 거 아냐?*

마코토 : *에…? 그, 그런가….*

유이치 : *먹고싶은 만큼 먹고, 하고싶은 것만 하고, 그건 동물하고 똑같은 거 아냐?*

마코토 : *우….*

유이치 : *뭐, 최근의 학생이라는 건, 그런 거일지도 모르지만 말야. 너 말야 학교도 다니지 않고 있으니까, 아키코씨의 가사라도 도우는 게 어때?*

마코토 : *우… 알았어.*

우선, 마코토는 얼굴색으로 반성의 모습을 보였다. 내가 고기만두를 먹어버린 건도 애매모호하게 되어버렸기 때문에, 다시 떠올려내기 전에 물러서기로 했다.

유이치 : *왠지, 저녁식사까지가 굉장히 길었던 것 같군….*

드디어 식탁에 앉는다. 그래도 시간은 평소와 같았다.

마코토 : *정말로 배가 고팠군요.*

음식을 준비해 준 아키코씨가 마지막으로 자리에 앉는다.

마코토 : *그럼, 먹을까?*

잘먹겠습니다, 하고 각자 인사를 한 뒤, 식사가 시작되었다.

유이치 : *어? 두부가 없잖아?*

그걸 눈치챈 다음, 나는 마코토의 얼굴을 본다.

마코토 : ….

유이치 : *마코토, 너, 심부름하러 간다고 하지 않았어?*

마코토 : *아우….다 팔렸었어….*

이 녀석이 '아우'할 때는, 곤란하거나, 초조해할 때밖에 없다. 동시에 나는 마코토의 방에 늘어나 있던 만화를 생각해 낸다.

유이치 : *그럼, 돈은? 아키코씨에게 돌려드렸어?*

마코토 : *아우우….*

유이치 : *아키코씨, 돈 돌려 받으셨어요?*

마코토 : *아직인데….*

그렇게 되면 돈의 행방은 한 곳 뿐이다.

유이치 : *마코토, 너… 다 써버린 거지.*

마코토 : *그, 그렇지 않아….*

유이치 : *그럼 지금 꺼내봐.*

마코토 : *우… 나중에….*

유이치 : *좋오아, 나중에 했지? 말해두지만, 거짓말을 하고 있다면 지금 정직하게 말해두는 편이 좋은 거야. 나중에 사실이 아니야, 라고 말한다면, 그냥 넘어갈 수 없으니까 말야.*

마코토 : ….

유이치 : *그러면 나중에 돌려 받도록 하지.*

마코토 : *…기다려.*

유이치 : *왜 그러지?*

마코토 : *왜냐면, 만화 보고싶었단 말야.*

유이치 : *내 돈까지도?*

마코토 : *응….*

유이치 : *이봐아!*

나는 몸을 날려 마코토의 두 팔을 조인다. 절대로 용서해줄 수 없다.

마코토 : *와, 지금 말하면 봐준다고…!*

마코토 : *유이치, 식사중이니까….*

아키코씨가 한번에 분노의 최고조에 달한 나를 꾸짖었다.

유이치 : *나중에, 두 개로 갈라질 정도로 엉덩이를 때려줄 테니까 말야.*

마코토 : *우우….*

내가 노려보자, 마코토는 울 것만 같이 변하며, 한번에 밥과 반찬을 목에 부어놓았다. 우리들이 밥을 먹는 도중, 마코토는 한잔의 차만으로 그것을 넘겨버린 후, 도망치듯 식탁을 뒤로했다.

유이치 : *정말로, 어린애라니까… 혼나는 게 무서워서 도망이나 치고 말야….*

나유키 : *저 아이, 불쌍해….*

유이치 : *어째서?*

나는 작게 속삭인 나유키 쪽을 보았다.

유이치 : *어떻게 하면 그런 감정에 휩싸일 수 있는 거지?*

나유키 : *왜냐면 기억을 잃어버렸잖아? 자신이 누군지도 모르는 공포만으로도, 동정하기에는 충분하다고 생각되는데?*

유이치 : *…… 그게 사실이라면 말이지.*

나도 식사를 마친 후, 젓가락을 놓고, 자리를 나섰다.

유이치 : *이봐 마코토, 들어간다.*

나는 대답이 돌아오기 전에 문을 열었다.

유이치 : *마코토….*

언제나 바닥에 뒹굴고 있던 마코토의 모습이 없었다.

유이치 : *…….*

이상한 위화감이 있었다. 아직 마코토가 이곳에 살게된지 3일밖에 되지 않았다. 그럼에도 불구하고, 조용하게 되어버린 방을 앞에 두고, 이렇게도 위화감을 느끼게 되는 건, 그녀석이 너무나도 시끄러웠기 때문이다. 밤낮을 불문하고(라고는 하지만 밤중뿐이었다) 소동을 피웠던 녀석은, 너무나도 존재감이 있었다. 실제로, 언제 나가버릴지도 모르는 존재다. 기억만 되돌아온다면 오늘밤이라도, 그 녀석에게는 되돌아갈 장소가 있다. 혹시 어쩌면 기억이 되돌아와, 한번에 사라져버린 후일지도 모른다.

유이치 : ….

아키코 : *유이치….*

문을 연 채로 서있는 내게 말을 건 것은 아키코씨였다.

아키코 : *시트를 갈아두었으니까, 자.*

유이치 : *아키코씨.*

아키코 : *왜?*

유이치 : *이 방은 계속 이대로 두었으면 좋겠어요. 녀석이 언제 돌아와도 괜찮도록.*

퍽!

마코토 : *나가지 않았어! 현역으로 살고 있단 말야!*

유이치 : *우오, 마코토… 있었단 말이냐.*

아키코 : *어, 목욕탕에 들어간 것 아니었어?*

마코토 : *갈아입을 옷을 놔두고 왔어요.*

나와 아키코씨 사이를 토닥토닥 빠져나가, 방으로 들어간 후, 칼라박스를 뒤지기 시작했다.

유이치 : ….

마코토 : *응? 이 아니라, 남이 속옷을 찾고있는데, 뭘 보고 있는 거야!*

유이치 : *바보, 네 속옷 따위에 흥미가 있을 것 같아?*

마코토 : *마코토라도, 티백(T팬티가 아닌 차봉지라는 뜻이다)같은 것 입으면 충분히 야하단 말야!*

유이치 : *그런걸 입을 수 있다면 입어보지 그래?*

마코토 : *뭐?*

아키코 : *주방에 있어.*

마코토 : *몰라, 뭔지 모르겠지만 자 유이치, 빨리 나가!*

유이치 : *아, 알았어.*

그후 방으로 돌아온 유이치는 갈아입을 옷을 준비하고 대담하게도 마코토가 아직 나오지 않은 목욕탕으로 들어가 그녀를 내쫓아 보내고 유유히 목욕을 하고 나온다.

유이치 : *오, 마코토, 그렇게 도망칠 필요는 없었잖아.*

마코토 : ….

유이치 : *뭐야, 그렇게 놀란 얼굴을 하고.*

마코토 : *우… 유이치같은 비상식적인 것과 함께 살고있다면 얼굴도 찌그러질 거야.*

유이치 : *비상식적이라니, 한 지붕에서 살아가고 있으니까, 그 정도는 해두는 게 좋은 거 아냐.*

마코토 : *하게해줄에이치!*

유이치 : *어느 나라 말이야?*

마코토 : *하게 해줄 것 같아! 와 기침이 섞였을 뿐이야!*

유이치 : *왜그래? 추운데라도 있었어?*

마코토 : *우… 그 다음에 젖은 몸으로 2층까지 뛰어갔으니까, 추운데서 있었지!*

유이치 : *그거 희극이군?*

마코토 : *비극이야! 에이취!*

유이치 : *이렇게 해서 콧물도 끼었는군.*

마코토 : *내 머리카락!*

유이치 : *아니, 그 정도가 적당한 것 같은데, 정말?*

마코토 : *아우… 보고싶은 TV프로가 있다면 오늘밤에 보아 두는 게 좋을 거야.*

무슨 소린지 모르겠지만, 그렇게 말한 뒤 내 옆을 빠져나가 거실로 향했다.

마코토 : *…에치!*

기침소리가, 꺾어진 저편에서도 들려왔다.

유이치 : *하지만 저 녀석, 이 집에 온 뒤로부터 쓸데없는 일밖에 안 일어나는군… 저렇게 불행한 녀석이 곁에 있다면, 내 불행까지도 빼앗아가 주는 듯 한 천사로 보이는걸?*



분명이, 전연령 게임이었던 것 같은데—

그리고 그날 밤.

에치… 끼익, 끼익… 에치… 에치.

유이치 : ….

마루가 삐걱거리는 소리와 기침소리. 나는 그대로 문 옆에서 적의 침입을 기다리기로 한다.

끼익… 끼익… 에치! 찰칵, 문이 천천히 열리고, 언제나처럼 작은 그림자가 숨어든다. 나는 그것을 뒤에서 확껴안아 올렸다.

마코토 : *왓!*

그대로 복도를 나가 마코토의 방으로 데리고 간다.

마코토 : *와와, 내려줘어!*

유이치 : *네 이불 위에서 말이지.*

마코토 : *뭐, 뭐하는 거야!*

유이치 : *감기 걸렸으니까 조용히 자.*

마코토 : *오늘이야말로, 결정타를 먹여주려고 했는데!*

유이치 : *그래서, 묘자리를 파고, 자폭하는 건 너겠지. 감기라도 걸리면 어떻게 할거야?*

마코토 : *아, 아우….*

허우적대며 공중에서 다리를 흔드는 마코토를 끌어안은 채, 마코토의 방문을 어깨로 밀고 안으로 들어간다. 어지럽혀진 만화를 이리저리 피해가며, 펼쳐진 이불 위에 도착하여 그 위

에서 양팔을 놓았다.

쿵, 하고 작은 몸이 떨어졌다.

마코토 : 아파!

유이치 : 불평하지마. 데리고 와주었으니까. 이젠 일어나면 안돼. 알았지?

그렇게 말하고 되돌아간다.

마코토 : 유이치.

돌아가려 할 때, 마코토가 나를 불러 세운다.

유이치 : 뭐야?

마코토 : 오늘은… 고맙다고 해 두겠지만… 그, 고마에치!

유이치 : 그건 어느 나라 말이야?

마코토 : 고마워와 기침이 섞였을 뿐이야!

유이치 : 그렇군? 어깨 내놓고 잠들지 마.

마코토 : 응….

그 대답을 듣고 나는 문을 닫았다.



기침하는 것도 귀엽네

1월 13일

꿈.

꿈에 끝이 없어지게 된 날.

언제나처럼…

언제나의 장소에서…

계속, 계속…

단지 기다릴 수밖에 없어서…

그것밖에 할 수 없어서…

그래서…

지금도 계속 기다리고 있다…

마코토와의 일전을 하루 거른 다음날. 오늘아침에는 아키코씨가 권해주는 정체불명의 잼 덕분에 입안이 얼얼한 채로 나유키와 등교하게되고, 그 도중에 반가운 누군가를 만나게 된다.

카오리 : …왜 그래?

언제부터 있었는지, 카오리가 신기한 듯, 우리들의 얼굴을 비교하고 있었다.

나유키 : 아… 카오리, 좋은 아침.

카오리 : 좋은 아침이야 둘다. 아침부터 한숨을 쉬다니, 별로 '건강적(健康的)'이지 않아.

유이치 : 시끄러워, 너도 그 잼을 먹어본다면….

카오리 : …어? 그 잼이라니, 아직도 있단 말야?

카오리의 표정이 굳어진다.

유이치 : 카오리, 알고있어?

카오리 : 오래 전에, 나유키의 집에 놀러 갔을 때….

유이치 :그렇군….

카오리 : ….

나유키 : ….

유이치 : ….

이번에는 3명이 함께 한숨을 쉰다….

나유키 : 도착했어.

유이치 : 나유키, 시간은?

나유키 : 그러니까… 와, 아직 10분이나 남았어.

유이치 : 기적이군.

나유키 : 그렇네.

카오리 : 너희들의 이야기를 듣고 있으면, 기적이 간단히 일어나는 것으로 생각돼….

유이치 :그래? 우리들이 이렇게 여유를 가지고 등교할 수 있다니, 완전한 기적이지.

카오리 : 아이자와군.

카오리가 내 쪽으로 돌아보지도 않은 채 계속한다.

카오리 : 기적이라는 건, 그렇게 간단히 일어나는 게 아냐.

유이치 : …?

카오리 : 농담이야. 자, 가자.

유이치 : …이봐

뭔가 말하고 싶었지만, 카오리가 벌써 걸어가 버렸기 때문에 어쩔 수 없이 건물로 들어간다.

그리고 보통 때와 같이 카오리, 나유키, 키타자와와 함께 하루가 흘러가고, 유이치는 서둘러 눈 속을 달려 집으로 돌아온다. 그리고 몇 시간 뒤….

잠시 독서에 몰두하고 있다가, 정신이 들어보니 시계가 10시를 가리키고 있었다. 이 시간이라면 마코토가 가장먼저 목욕을 끝냈을 때다. 2번째로 들어가기 위해, 나는 갈아입을 옷을 가지고, 방을 나선다. 예상대로, 파자마 차림의 마코토가 정면에서 걸어오고 있었다.

마코토 : 흥흥~.

의외로 기분이 좋아 보였고, 한 손으로 무언가를 만지고 있었다. 잘 보니, 그건 라이터였다.

유이치 : 압수.

그 손을 라이터와 함께, 확 낚아챈다.

마코토 : 왓, 뭐야. 아키코씨에게 확실히 허락받고 빌려온 거란 말야.

유이치 : 네가 라이터 같은 걸 들고 있다면, 이 일대의 집이 타서 없어질 거야.

마코토 : 그런 방화범처럼 이야기하지마.

유이치 : 그럼, 뭐할 건데. 담배라도 필 생각이야?

마코토 :그런 연기, 아무도 피고싶어하지 않아.

유이치 : 말하지 않으면, 돌려주지 않을 거야.

마코토 :무엇에 사용하든 내 맘 아냐?

억지로 내 손을 뿌리친 뒤, 도망치듯 계단으로 달려간다.

마코토 :다음에 눈을 뜰 때에는, 이 세상이라고 생각하지 마~.

그렇게 말하고 방으로 그 모습을 감춘다.

유이치 : 결국, 나쁜 곳에 쓰는 거 아냐….

방화범이라는 건 변함없다. 하지만 방화범정도의 계산을 가지고 있지 않기 때문에, 또 자신의 묘를 팔 뿐이라고 생각될 뿐이다….



오늘은 또 무슨 장난이지?

끼이……끼이…….

…….

끼이……끼이…… 또 소리가 난다. 이런 시간임에도 불구하고, 그 녀석… 내가 조용하게 잘 때 까지 기다리고 있던 건가?

찰칵… 끼이… 방문이 열린다.

마코토 : 아하하….

또 웃음을 띄우고 있다. 이번엔 라이터를 소지하고 있을 테니, 멍청히 잠만 자고 있을 때가 아니다. 나는 언제라도 뛰쳐나올 수 있도록, 이불 속에서 몸을 추스른다.

마코토 :…….

마코토는 방에 들어올 것 같지 않다.

마코토 : 어디에 있었었지….

문을 반쯤 연 채, 부스럭 부스럭 뭔가를 꺼내고 있는 것 같았다.

마코토 : 여기 있어….

하나하나 말해주어서, 알기 쉽다. 슈욱, 하고 마찰음이 난 후, 암흑 속에 불꽃이 퍼진다.

유이치 : (무슨 짓을 할 셈이지…?)

다시 슈욱 하고, 소리가 나고 불이 라이터에 붙었다. 그 밝기로, 마코토가 손에 들고 있는 것이 판명되었다.

유이치 : (…화약!?)

그 손에는 불꽃놀이용 화약다발이 들려져 있었다. 마코토가 그 도화선에 불을 붙이고, 방 속에 그것을 한번에 풀어놓았다.

유이치 : 우왓!

그 장소를 뜨는 마코토와 더불어 나는 황급히 침대에서 일어났다. 그리고, 치익, 치익하며 마루에서 춤추고 있던 불꽃을 하나 하나 집어, 반쯤 열린 문틈으로 복도에 던져놓는다.

마코토 : 앗, 뭐야….

그 복도에는 아직 마코토가 있는 듯하다. 곧 일제히 그 화약들이 파열하겠지. 나는 문을 닫았다. 팡팡팡팡파~~~~~~~~앙!!

마코토 : 와아~~~~~~~~앗!!

마코토의 비명과 불꽃의 파열음이 교차한다.

…….

소리가 그치고, 복도로 나와보니, 눈물을 머금은 얼굴로 마코토가 주저앉아 있었다.

마코토 : 우우… 까, 깜짝 놀랐어….

화약냄새가 충만해 있었다. 전등이 켜졌다고 생각하니….

아키코 : 이번엔 무슨 일…?

질렸다는 얼굴로 아키코씨가 복도에 모습을 드러냈다.

아키코 : 이웃에 폐가 되잖아?

분명 이번에는, 이웃의 집들도 일어나 버렸겠지.

아키코 : 마코토

마코토 : 아우…;

아키코씨에게 눈총을 받은 마코토는 변명도 떠오르지 않는 모양이었다.

나유키 : 불꽃놀이구나…;

그 뒤에서, 나유키도 얼굴을 보이고 있었다.

아키코 : 불꽃놀이?

마코토 : 응…;

아키코 : 불꽃놀이는, 모두 함께 하는 거 잖니?

마코토 : ……;

아키코 : 그러니까 몇 번이나 말했지만, 뭔가 하고 싶은 게 있으면 내게 말해. 무시해 버리지는 않을 테니까 말야.

마코토 : 응…;

아키코 : 불꽃놀이를 하고 싶었어?

마코토 : 그러니까… 응…;

아키코 : 그럼, 나중에 함께 하자.

그렇게 말하고 아키코씨는 말을 정리하였다. 마코토는 아키코씨가 말하는 것에 대해서는, 끄덕일 수밖에 없었으니, 이미 아키코씨의 페이스에 말려버렸을지도 모른다.

그래, 나이 차이라는 게 있군. 이렇식으로 가르쳐 간다면 마코토의 나쁜 습관은 치료될지도 몰라.

1월 14일

꿈.
오늘도 계속 기다리고 있다…
꿈속에 있다.
시끄러운 소리가 들려온다.
멀리에서, 가까이에서.
파도소리처럼, 끊임없이 들려온다.
바쁜 듯이 걸어가는 어른들…
벤치에 앉아있는·작은 모습에 신경쓰는 일 없이.

오늘도 어김없이 학교로 향하는 두 사람. 학교에 가는 도중, 고양이 알레르기가 있는 나유키와 고양이간의 혈투도 구경하고, 여전히 붕어빵을 주식으로 살고있는 아유도 만난 뒤 유이치는 학교에 도착한다.

카오리 : 얼래?

학교 운동장에 들어섰을 때, 정확히 클래스메이트와 만났다.

카오리 : 좋은 아침, 아이자와군. 오늘은 혼자야?

유이치 : 아니, 나유키는 숨어있어.

카오리 : …아무 데도 없는 것 같은데?

유이치 : 교묘하게 숨어있으니까.

카오리 : 도대체, 어째서 숨어있는 거지?

유이치 : 나유키의 취미야.

카오리 : 그런 거 한번도 들은 적 없어.

유이치 : 뭐, 그 녀석도 겉모습과는 달리 사람에게는 말 할 수 없는 것 같은 취미를 가지고 있으니까 말이지.

나유키 : …이상한 것 가르쳐 주지마.

카오리 : 아, 나유키, 좋은 아침.

나유키 : 좋은 아침, 카오리.

유이치 : 뭐야, 정말 있었단 말이야?

나유키 : 지금 왔어.

유이치 : …그런데, 어째서 네가 더 느린 거지?

나유키 : 응… 잠깐 말이지.

카오리 : 이 얼굴은, 뭔가 대답하고 싶지 않은 것을 질문당했을 때의 얼굴이군?

나유키 : …카오리, 쓸데없는 것 가르쳐 주지마.

유이치 : …설마, 고양이가?

나유키 : 아, 시작종이야. 서둘러야해.

유이치 : 울리지 않았잖아, 전혀.

나유키 : 그래도, 별로 시간이 없으니까 달리는 게 좋아.

말을 마친 후, 그대로 학교로 달려간다.

유이치 : 그렇다면, 포기하지 않고, 다시 한 번 고양이가 있던 곳으로 돌아갔던 거군…;

카오리 : 저 아이, 고양이가 끼어들면 성격이 변해버리니까 말야.

나유키 : 정말로 시작종 울린단 말야.

멀리서부터 오는 나유키의 목소리. 직후, 예비종이 교내에 울려퍼지고 있었다. 나는 지겨운 수업이 시작되자, 책상 속에서 한 장의 이력서를 꺼내든다. 등교도중 편의점에 들러, 아르바이트 정보지와 함께 구입한 거다. 이것으로 마코토에게 사회경험의 장소를 제공해 줄 수가 있다. 우선은, 제출용 이력서 작성이야. 본인은 신원불명의 사람이니, 위조할 필요가 있지. 앞에 이름과 주소, 경력 등을 적당히 채워 넣어주지. 어차피 가짜니까, 모두 채워 넣어준 뒤에, 그것을 뒤로 뒤집었다.

결국 별일 없이 지나가는 학교생활. 6시간째가 끝나고, 유이치는 나유키와 집으로 돌아가려 하지만, 나유키가 프린트를 잊어버렸기 때문에 유이치 먼저 현관으로 나가 나유키를 기다리게 된다.

목소리 : 아이자와군

하고, 등뒤에서 소리가 난다. 승강구의 문에서 손을 떼고, 뒤를 돌아본다.

카오리 : 아이자와군도 지금 돌아가는 거야?

유이치 : 뭐야, 카오리 아냐?

카오리 : 뭘 그렇게 실망하는 거야. 우선, 이 학교에서 아이자와군에게 말을 걸만한 학생은, 아직 수를 셀 수 있을 정도 아냐?

유이치 : 뭐, 그렇지.

카오리 : 어때? 슬슬 새로운 학교에 적응되었어?

앉아서 신발을 갈아신으며 그런 것을 물어본다.

유이치 : 그래.

카오리 : 호~응··구체적으로는?

유이치 : 수업시간에 자도 상관없는 선생님과 안되는 선생님을 구별 할 수 있게 됐지.

카오리 : 호~응.

유이치 : 뭐야, 그 호~응이라는 건.

카오리 : 말 그대로야.

아니, 그걸 모르겠으니까 묻고 있는 건데 말야.

카오리 : 나유키는 오늘도 부활동?

유이치 : 아니, 함께 돌아가려던 참이야.

카오리 : …그렇군

유이치 : 뭐야, 그 의미있어 보이는 말은?

카오리 : 말 그대로야.

그러니까, 알 수 없다니까….

카오리 : 그럼 또 봐, 아이자와군

유이치 : 그래, 또 봐.

카오리 : …;

마지막은 말없이, 교문을 지나 나가버린다.

유이치 : …알 수 없어.

카오리의 태도에 위화감을 느꼈지만, 물어보려 해도 이미 본인의 모습은 없었다.

그후 나유키가 돌아오고, 둘은 상점가를 통해 집으로 돌아오게 된다.

현관에서는, 마코토가 신발을 신고 있던 중이었다.

유이치 : 어디가는 거야, 너.

마코토 : 어? 상점가…;

유이치 : 뭐하러.

마코토 : 고기만두 사러.

유이치 : 너, 돈 없잖아.

마코토 : 있는걸. 아키코씨한테 용돈 받았는걸.

유이치 : 정말. 아키코씨는 사람이 좋아서…;

마코토 : 그럼 나중에 봐.

신발을 다 신은 마코토가 일어나, 현관문을 연다.

유이치 : 잠깐만

나는 그것을 잡아끈다.

마코토 : 뭐야아.

유이치 : 잠깐, 돌아와 봐. 할 얘기가 있어.

마코토 : 어두워진단 말야.

유이치 : 그런 거 상관말고.

나는 마코토를 잡아끌고, 거실까지 데리고 간다.

마코토 : 뭐야아.

유이치 : 봐봐.

가지고 있던 아르바이트 정보지를 책상 위에 펼친다.

마코토 : 뭐야, 이거…;

그중 한권을 손에 들고 내용을 들여다보는 마코토.

마코토 : …글자만 가득 있어서 재미없어.

유이치 : 재미있는 게 아냐. 하지만 이걸로 돈을 벌 수 있어. 그러면, 만화책을 잔뜩 살 수 있어. 그러면 재미있겠지?

마코토 : 돈을 벌 수 있어?

유이치 : 그래, 일하니까, 마코토는.

마코토 : 일해?

유이치 : 나한테 돈도 빌렸잖아, 너는.

마코토 : 그렇지만…;

유이치 : 만화라든지 고기만두 잔뜩 사고 싶지?

마코토 : 응

유이치 : 좋아, 마코토는 어떤 일을 하고 싶어?

마코토 : 그러니까… 만화책 읽고있어도 괜찮은 일.

유이치 : 갑자기 그런 말도 안돼는 조건을 내세우지마.

마코토 : 하지만…;

유이치 : 너 같은 녀석은, 24시간정도 부동자세로 서 있어야 하는 일에 취직시켜 주지.

마코토 : 와아~앗, 그렇게 되면, 저녁밥도 먹으러 돌아올 수 없잖아.

유이치 : 바보, 그런 일이 있나?

마코토 : 그런… 있는 걸로 생각하잖아…;

유이치 : 뭐, 백보 양보해서 이 정도가 좋을까?

나는 정보지의 한쪽을 가리킨다.

마코토 : 응?

그곳에 마코토가 얼굴을 가까이 대고 내용을 읽는다.

마코토 : 만화찻집… 이 뭐야?

유이치 : 많은 만화가 놓여있는 찻집을 말하는 거야.

마코토 : 읽어도 되는 거야?

유이치 : 그럴 리가 있나?

마코토 : 뭐야…;

유이치 : 하지만, 손님이 없을 때는 특별히 읽을 수 있을지도 모르지.

마코토 : 정말?

유이치 : 뭐, 가게에 따라 다를 거라고 생각되지만.

마코토 : 그래서, 뭐하는 건데?

유이치 : 웨이트리스라고 알지? 손님의 주문을 받아, 마실거나 먹을거를 가져다 주는 거야.

마코토 : 흐응, 마실것도 나오는구나…;

유이치 : 너한테는 안나와.

마코토 : 알고 있어.

유이치 : 좋아, 그럼, 전화로 면접 신청해.

마코토 : 에? 지금?

유이치 : 빠른 쪽이 좋겠지, 자.

불안한 듯 눈썹을 찌푸리는 마코토를 부추겨 전화기 쪽으로 데려간다.

마코토 : 그러니까, 저… 면접을 했으면 좋겠는데요… 응… 아르바이트요.

유이치 : 응, 이 아니잖아, 응이!

마코토 : 예… 알겠습니다… 가겠어요…;

찰칵, 하고 수화기를 놓는다.

유이치 : 어떻게 됐어?

마코토 : 내일 아침, 10시까지 와 달라고…;

유이치 : 오, 잘됐군.

마코토 : 하아…;

전혀 좋지 않아, 라는 상태로 어깨를 떨군 채 방을 빠져나갔다. 목욕탕에 들어가 이를 닦은 후, 방으로 돌아와 보자 나는 이상한 위화감에 휩싸였다. 틀려, 뭔가가 틀려. 방안을 둘러본다. 침대아래, 커텐 뒤, 책장 뒤… 옷장….

유이치 : …;

양쪽으로 열린 문틈으로, 옷감이 삐죽이 나와 있다. 하지만, 그건 내가 소지하고 있는 옷이 아니다. 녹색의 옷감에 개구리 프린트.

유이치 : (이런 곳에 들어와, 숨어 있을 셈이냐…)

그럼, 어떻게 할까?

나는 방을 훑어보고, 가구의 배치를 바꾸기 시작한다. 책장이나 침대를 질질 끌어 옮겨 그것들을 옷장의 정면에 빈틈없이 메운다.

유이치 : 후우…;

일을 무사히 마치고, 나는 한숨을 쉰다.

유이치 : 오늘은 이런 느낌의 기분이군.

나는 불을 끄고, 이불 속으로 파고든다. 한방중에 탕탕! 하는 소리와, 아우! 라는 사람의 목소리 같은 것이 들려왔지만, 나는 무시하고 잠을 잤다.



1월 15일

다음날, 마코토는 불쌍하게도 옷장 속에서 잠을 자고 있었다. 마코토를 깨워 면접장으로 보내고 식당으로 내려가자, 아유가 당연하다는 듯 부엌에서 아키코씨를 도와 요리를 만들고 있다. 뭐, 메인 캐릭터가 아니니, 대충 떠넘겨 버리자. 아무 일없이 하루를 보내다보면 드디어 면접에 갔다온 마코토를 볼 수 있다.



어째서 아유가 이곳에 나타난 지는… 아무도 모른다.

유이치 : 이봐, 마코토.

마코토 : 앗

유이치 : 기다려, '앗'이란 건 뭐지?

서둘러 나가려고 하는 마코토를 붙잡는다.

마코토 : 아우, 고기만두~.

유이치 : 면접은 어떻게 됐어?

마코토 : 갔어.

유이치 : 가서 어떻게 됐어?

마코토 : 면접 봤어.

유이치 : 봐서 어떻게 됐어.

마코토 : 떨어졌어.

유이치 : 떨어지다니… 결과 발표는 아직이잖아?

마코토 : 그러니까, 이제 돌아가도 좋아요, 라고, 면접 도중에…;

유이치 : 무슨 짓을 한 거야, 너!

마코토 : 아무 짓도 하지 않았어.

유이치 : 거짓말.

마코토 : 단지… 꾸벅꾸벅 졸다가, 그리고 나서 쿠울…;

유이치 : …;

마코토 : …가게, 닫아버릴텐데.

유이치 : 따라와!

다시 잡아끌어서, 마코토를 거실로 데리고 온다.

유이치 : 그럼, 마코토는 뭐가 하고 싶어?

마코토 : 놀고 싶어.

유이치 : 일해, 이 바보.

마코토 : 그렇게 소리지르지 않아도 되잖아…;

유이치 : 너 말야, 이렇게 신경 써주고 있단 말야…;

마코토 : 또 고르는 거야?

유이치 : 고르는 거지.

책꽂이 속에서, 아르바이트 정보지를 꺼내놓고, 그것을 다시 마코토의 눈앞에 펼쳐놓는다.

유이치 : 자, 직접 찾아.

마코토 : 아우…;

마코토가 언제나처럼 신음소리를 연발하고 있자, 흥미진진한 얼굴로 아키코씨가 다가왔다.

아키코 : 뭘 보고 있어?

유이치 : 아르바이트 정보지요.

아키코 : 누가 아르바이트할 거야?

마코토 : 유이치.

유이치 : 너였잖아!

마코토 : 아우…;

아키코 : 에? 마코토가 아르바이트?

유이치 : 예, 그냥 놀고만 있으면 폐를 끼친다고.

마코토 : 그런 말 한마디도 한적 없는데…;

아키코 : 그럼, 내가 아는 사람을 소개해 줄까?

유이치 : 그거 마침 잘 됐네요, 어떤 일이죠?

마코토의 탄식을 뒤로하고, 이야기는 진전되어 간다.

아키코 : 보육원을 하고 있어서, 언제나 사람이 모자란 것 같아.

유이치 : 보육원…;

나는 일의 내용을 떠올려 보며, 마코토의 얼굴로 시선을 옮긴다.

마코토 : 아우…;

아무리 생각해도, 어린아이들을 상대해 주는 것이 아니라, 마코토가 맡겨지는 입장이다.

아키코 : 아이들과 놀아주는 것뿐이니 누구라도 할 수 있고, 보모가 내 친구라서 무슨 일이 있어도 안심이고.

좋은 생각이라며 아키코씨는 양손을 모으고 있다.

마코토 : 할 수 있을라나, 마코토가…;

아키코 : 당연, 당연하지, 내가 보증해 줄께.

ACT SHT RPG A.RPG S.RPG ADV RCG SIM VS SPT MUS PUZ ETC

이렇게 해서 마코토는 새로운 아르바이트를 얻는 듯 하다.

방에 돌아와보니, 벌써 10시를 넘어서는 시간이었다. 나는 목욕을 하기 위해 방을 나선다.

유이치 : 읏~ 추…

뼛속까지 얼어붙을 듯 하다. 이대로 뜨거운 목욕탕에 들어가면, 정말로 기분좋을 것 같다.

유이치 : 음…

목욕탕에서 마코토가 막 나오던 참이었다. 푹 담구었는지, 빰이 달아올라 있었다.

유이치 : 뭐야, 벌써 나온 거야. 지금 막 들어가려고 했는데.

그렇게 말하니, 뭔가를 생각해낸 듯 한 미소를 머금었다.

유이치 : 뭐냐, 기분나쁜 녀석이군…

마코토 : 딱 좋은 온도야. 빨리 들어가 보지 그래?

유이치 : 말하지 않아도 그렇게 할 생각이야.

그대로 헤어진 후, 나는 목욕탕으로 향했다. 탈의실에서 옷을 벗고 있으니, 그곳에는 이상하게도 된장국의 냄새가 피어오르는 듯 했다.

지금, 아키코씨가 된장국을 끓이고 있는건가? 이상하게 생각하며, 나는 목욕탕의 문을 연다.

유이치 : 으앗…

그리고 예상밖의 이상한 광경에 나는 자연히 멈추어버린다. 욕조에 있어야 할 투명한 물이, 짙은 황색의 된장국이 되어있었던 것이다.

유이치 : 이봐, 마코토!!

나는 타올 한 장을 허리에 감고, 복도로 향해 소리친다.

유이치 : 내려와! 마코토!

계속해서 소리친다.

아키코 : 왜 그래, 유이치?

그 소리에 아키코씨도, 나유키도 모이기 시작한다. 그리고…

나유키 : …된장국

주변에 피어오르는 취기에 흠뻑 젖어 버렸다.

마코토 : 뭔데, 뭔데~?

직후에 마코토가 기쁜 듯이 나타난다.

유이치 : 마코토…

마코토 : 응?

유이치 : 이런 대량의 된장국을 만들어서 어쩌자는 거야!

퍽!

마코토 : 아우… 아파아!

아키코 : 엄청난 일이 벌어졌군요…

욕조를 살펴보며, 아키코씨가 기막힌 듯한 소리로 말한다.

마코토 : 앗…목욕탕이 된장국이 되어버렸어! 도대체 누가…

유이치 : 너밖에 없잖아!

퍽!

마코토 : 아파아~ 증거라도 있어?

유이치 : 이런 바보같은 짓을 나유키가 하겠냐? 아키코씨가 하겠냐? 안그러면 내가 하겠냐!

마코토 : 마코토도 하지 않았어.

유이치 : 네 장난으로밖에 생각되지 않잖아! 나를 놀리는 건 좋지만, 다른 사람들에게 피해를 끼치는 건 조금 생각해 봐!

마코토 : 아우…

아키코 : 한 봉지 다 넣은 거니?

마코토 : 우…

아키코 : 이런 짓 하면, 마실 수 없게 되잖니? 먹을 것으로 장난치면 안돼.

마코토 : 우… 응…

아키코씨의 설교가 시작되어 갔다. 집주인인 아키코씨에게까지도 거짓말을 해낼 배짱이 없는 듯 하다. 정말로 우유부단한 배짱이다.

유이치 : 하지만 어떻할 거야? 이제.

손으로 저어보고 있는 나유키의 등뒤에서 욕조를 내려다본다.

유이치 : 이제부터 한 달 동안, 여기에서 퍼마실 꺼야?

나유키 : 나, 졸려…

나유키만은 다른 생각을 하고 있었다.

유이치 : 하아… 어쩔수 없지. 흘려버릴 수밖에…

나는 체인을 잡아 당겨, 퐁 하고 마개를 뽑는다. 물은 빠져나갔지만 된장국 냄새만은 빠지지 않아서, 그 뒤에 들어간 사람들 모두가 된장냄새에 배여 나왔기 때문에 입을 다물 수밖에 없었다.

마코토 :모두, 된장냄새 나…

유이치 : 너 때문이잖아!

퍽!

마코토 :아우…

역시 마코토의 장난은 끊임없다. 하지만 오늘은 된장국만으로 끝날 것 같지가 않다.

유이치 : …

부르르 몸을 떨며 눈을 뜬 뒤, 나는 이불 속에서 빠져나와 일어났다. 시계에 얼굴을 대고 보니, 아직 새벽 1시를 막 지날 때였다.

유이치 : (화장실, 어디지…)

일어나, 방을 나선다. 어둠 속에서 발밑을 조심하며 걸어 나간다. 쾅! 발밑만에 신경을 쓰고있으니, 얼굴에 무언가가 부딪혔다.

목소리 : 아파아.

그건 그렇게 외쳤다. 고개를 들어보니, 그곳엔 마코토가 있었다.

유이치 : 뭐하는 거야 너, 이런 한밤중에.

마코토 : 아… 그게… 그러니까…

유이치 : 네가 가려고 하는 방향에는 내 방밖에 없어.

마코토 : 어? 아… 잠들지 않고, 시간이 남아서 놀러갈까 하고…

유이치 : 이런 한밤중에 말이지?

마코토 : 응…

유이치 : 그럼, 이건 뭐지?

나는 마코토의 손을 잡아, 그걸 마코토 자신에게 던져준다. 그 손에는 봉지에 들은 중화면이 쥐여져 있었다.

마코토 : 아… 아우… 배고파서… 함께 먹을까하고…

여전히 알아채기 쉬운 거짓말이었다. 어차피, 깊이 잠든 내 얼굴에 던지려고 했었겠지.

마코토 : …

내가 어떻게 반응할건지, 막다른 골목에 몰린 어린아이처럼 기다리고 있는 마코토.



오늘은 2타수 무안타…

유이치 : 그럼 먹어볼까? 나도 배가 고픈 참이었으니까.

마코토 : 어, 정말로?

그 반응은 정말로 예상외였다는 것 같다.

유이치 : 자, 따라와. 날로 먹으면 맛없을 테니까.

마코토 : 어떻게 하게?

나는 그대로 마코토의 손을 잡아 계단 아래로 내려간다.

유이치 : 야키소바로 만들어 주지.

치지직!

얇게 두른 기름 위에 중화면을 넣으니 큰 소리가 났다. 한밤중의 그것은 꽤 크게 느껴졌다. 계속해서 썰어놓은 양배추를 넣는다. 타지 않도록 젓가락으로 휘저으면서 나머지 손으로 소금, 고춧가루를 팍팍 처넣는다. 수분이 없게되어, 노릇노릇하게 구워진 뒤, 마지막으로 소스를 붓는다. 그리고 골고루 섞은 뒤, 나는 불을 껐다.

유이치 : 다됐어.

마코토 : 아우…

꺼내놓은 2장의 큰 접시에 균등하게 나눈 뒤 나는 자리로 간다.

유이치 : 자, 파래.

마코토 : 응

유이치 : 먹어봐, 자.

마코토 : 응…

나 역시 별로 배는 고프지 않다. 하지만 얼굴에 던져지게 하거나, 또는 마코토가 조금 씹어먹어 못쓰게 만드는 것보다는 조리해서 억지로라도 먹는 쪽이 낫다고 생각했다. 그리고 마코토에게는 무엇보다도 접근이 중요하다고 생각했다. 무슨 이유로 나를 미워하고 있는지는 모르겠지만, 첫인상이라는 것은, 그 사람을 알아갈수록 크게 변해가는 것이다. 그리고 지금이 좋은 기회.

유이치 : 맛있어?

마코토 : 응…

고개를 숙인 채 먹고있는 마코토가 입만을 암암하며 움직이고 있었다.

유이치 : 더 있으니까.

마코토 : …그렇게 많이 먹지 못해.

유이치 : 그러면서, 야식이라고 말하지마. 참을 수 있었잖아.

마코토 : 우… 야키소바 좋아하니까…

유이치 : 그러면, 고기만두를 사먹는걸 그만두고, 야키소바를 사먹으면 되잖아. 이 근처에서 야키소바를 잘하는 집을 찾

아섰어. 사다줄 수도 있지.
마코토 : 고기만두는… 그보다 더 좋아하니까….
이렇게 되어도 좋아하는 고기만두를 양보할 수 없는 것 같다.
유이치 : 그래? 그러면 어쩔 수 없지. 야키소바는 나도 만들 수 있으니까, 언제라도 말해.
마코토 : 응… 하지만… 이걸 먹으면, 얼마동안은 괜찮을 거라고 생각돼….
얼마나 배가 고프지 않았었는지, 진전도 없이 그렇게 대답했다.
유이치 : 뭐, 만든 만큼은 둘이 먹지 않으면 안돼.
마코토 : 유이치도 힘내.
유이치 : 그래, 먹어야지.
나도 젓가락을 집어, 눈앞의 야키소바에 덤벼든다. 마코토에게는 말해두지 않았지만, 내 것도 보는 것만으로도 구역질이 날만큼 많은 양이었다. 게다가 프라이팬에 또, 한 명분 정도 남아있단 말이다. 봉지를 얼마나 뜯었을까? 3개나 4개라고 생각되지만, 졸렸었기 때문에 잘 알 수 없었다. 그나마 다행인 건, 손을 자르지 않았다는 거라고 이제와서 생각하게 되었다. 야키소바만은 만드는데 익숙해져 있었기 때문에, 생각없이 지나가는 통학로처럼 조건반사적으로 만들어버렸겠지. 한입 먹어보니, 맛없지는 않았다. 하지만, 역시 전부 먹을 수 있을 것 같지도 않았다.
유이치 : 흐음….
삐걱, 하고 소리가 나서, 문을 바라보니, 나유키가 얼굴을 내밀며, 졸린 눈으로 바라보고 있었다.
나유키 : 야키소바….
유이치 : 먹을래?
나유키 : 응.
유이치 : 마침 잘 됐어. 너무 많이 만들어서 힘들었거든.
세 개째의 접시를 준비하여 그곳에 담는다.
나유키 : 엄마도 불러올게.
유이치 : 이봐, 이런 시간에 깨워서, 야키소바 드실래요? 하고 물어볼 꺼냐?
나유키 : 응.
유이치 : 이봐, 기다리라니까.
말릴 틈도 없이, 나유키는 복도의 암흑 속으로 모습을 감추었다. 저 녀석이라면, 정말로 아키코씨를 이런 시간에 깨워서 '아키소바 드실래요?'라고 물어볼 거다.

1월 16일

오늘도 여전히 늦잠을 자는 나유키를 깨운 유이치는 그녀를 데리고 학교로 출근한다. 불행히도 오늘은 카오리와의 행복한 시간이 너무나 짧기만 하다. 4시간의 수업을 마치고 집으로 돌아온 유이치.

거실에 가보니, 그곳에서 아키코씨와 마코토가 이야기하고 있었다.
유이치 : 너, 빨리 돌아왔군?
아키코 : 오늘은 토요일이고 해서, 낮까지만 하기로 했어. 모두 함께 점심먹고 싶을 테니까 말야.
마코토보다 먼저, 아키코씨가 말했다.
유이치 : 그래서, 보육원 일은 어땠지?
마코토 : 아… 응… 간단하지, 그런 것쯤이야.
유이치 : 너, 애들을 데려다 놓고 꼬마대장 노릇한 건 아니겠지?
마코토 : 그런 일 없어. 확실히, 이것 봐! 하고 혼내기도 하고, 좋아좋아, 하고 머리를 쓰다듬어주기도 했어.
아키코 : 그래, 열심히 했어.
내가 다시 말을 꺼내기 전에 아키코씨가, 먼저 끼어들어 왔다.
마코토 : 응. 열심히 했어. 열심히 해서, 엄청나게 배고파.
아키코 : 많이 있으니까, 많이 먹어. 야채도 말야.
아키코씨의 뒤를 따라 마코토도 부엌으로 사라져 갔다.

몇 시간이 지나 유이치는 상점가로 향하려 한다. 복도에서 마코토를 꼬셔 보지만, 역시 마코토의 대답은 NO. 하지만, 집을 나서서 상점가로 향하다 보니, 마코토가 아까부터 따라오고 있다는 것을 알게 된다.

유이치 : 왜 따라오는 거야?
숨을 장소도 없는 큰길에서 나는 뒤돌아보며 큰소리로 말한다.
마코토 : 아, 아냐… 따라온 게 아냐.
길 한가운데서, 곤란한 듯, 마코토가 변명을 한다.
유이치 : 그래, 그럼, 다음 모퉁이에선 어디로 갈 건데?
마코토 : 그러니까… 오른쪽… 인가?
유이치 : 그럼 여기서 안녕이군. 난 왼쪽으로 가겠어.
마코토 : 저기… 아, 그래… 그럼 나중에 봐.
유이치 : 그래, 저녁 전에는 돌아와.
마코토 : 응….
모퉁이를 돌자 역 앞으로 나온다.
유이치 : …….
뒤돌아보니, 여전히 마코토가 따라오고 있었다.
유이치 : …어째서, 이쪽으로 온 거지 네 녀석.
마코토 : 어? 아… 다른 일이, 생각나서….
유이치 : 그럼, 내가 반대편으로 가지.
마코토 : 응….
유이치 : 나중에 봐.
마코토 : 응. 나중에 봐.
마코토의 옆을 빠져나가, 반대반향으로 걸어간다. 그래서 결국 예정의 방향과는 다른 방향으로 가게 되었다. 이쪽 방향에는 도대체 무엇이 있을까? 역시 7년만이나 되다 보니, 기억도 가물가물하다.
유이치 : (뭐, 그걸 확인해 보는 것도 괜찮겠지)
즐거운 쪽으로 생각하기로 했다. 어차피 그렇게 큰 일도 없으니까 말야.
유이치 : …….
역시, 마코토는 나를 따라오고 있었다.
유이치 : …어디로 가고 싶은 거지 너는?
마코토 : 앗… 우연이야….
유이치 : 뻔한 거짓말 좀 하지마.
마코토 : 정말이란 말야. 이쪽에 일이 있다는 게 생각났어.
유이치 : 하아….
머리를 조금 흔든 뒤, 생각을 한 척하고 제안했다.
유이치 : 너 말야, 따라오고 있는 거 걸렸으니까, 옆에서 걸어.
마코토 : 옆…?
유이치 : 그래, 같은 집에서 살고 있으니까, 떨어져서 걸을 필요는 없잖아.
마코토 : 하지만, 그래서는….
유이치 : 그래서는 뭐? 기습공격을 할 수 없어서?
마코토 : ….
유이치 : 봐봐, 혼자 걸어도 재미없잖아. 이야기하면서 걷자.
마코토 : 아우….
우리들은 보기 드물게(라고 하지만 처음이다.) 어깨를 나란히 하고 걸어본다. 실제 그렇게 해 보니 마코토의 몸이 생각보다 작다는 것을 알게 된다.
유이치 : (이 녀석도, 이런 식으로 얌전히 있어준다면 귀여울 텐데 말야)
그런 것을 바보같다고 생각하면서도 생각한다.
유이치 : 그러고 보니 말야….
마코토 : 응?
유이치 : 너는, 곤란하게 되면, '아우'라고 말하지?
마코토 : 어? 그렇지 않다고 생각하는데….
유이치 : 그래?
마코토 : 그렇다니까….
유이치 : ….
유이치 : 너, 방금 전 문 있는 곳에서 굴렀지?
마코토 : 뭐, 별로… 좋아서 구른 건 아니야….
유이치 : 그 정도는 알고 있어.
마코토 : 그럼, 뭐야아.
유이치 : 괜찮냐고.
마코토 : 뭐가?
유이치 : 상처같은 건 없냐, 하는 거지.
마코토 : 상처…?
유이치 : 아무 데도 아프지 않아?
마코토 : 아… 응… 괜찮아.
유이치 : 그래? 그거 다행이군.
마코토 : 응… 다행일지도.
내가 걱정하고 있다는 걸 솔직하게 받아들이지 못하는 것 같다. 무언가 꿍꿍이가 있을 거라 생각하고 계속 경계를 풀지 않았다.
유이치 : 뭘 그렇게 딱딱하게 있는 거야?
풀썩하고, 머리에 손을 올리니 앗, 하고 놀라며 그 뒤로 긴장을 푸는 것 같다. 특별한 볼일은 없었지만, 이렇게 마코토와 함께 걷는 것만으로도, 시간 때우는 데는 즐거운 일이라는 생각이 들었다. 객관적으로 생각해 보면, 소녀와 둘이 걷는다는 것도 대단한 일이다.
지금까지 서로 싸우기만 해서, 나쁜

점만 보였지만, 역시 마코토역시 소녀이다.

마코토 : *저기, 어디 가고있는 거야?*

유이치 : *글쎄?*

마코토 : *뭐야 그건… 무책임.*

내 빠른 발걸음에 맞춰 마코토는 총총걸음으로 따라온다. 가능한 한 강가의 풍경이 좋은 길로 들어섰다. 잔잔히 길가에 떨어지는 눈을 바라보며 걷는 것이 좋았다. 압도적인 양의 눈이 그 물가에 닿을 때마다, 녹아서 사라져 간다. 그 자신까지도 녹아들어 갈 만한 감각이 어린 시절부터 좋았다. 꾹…!

마코토 : *얼래? 뭔가 밟았어….*

유이치 : *응?*

마코토가 멈춰서, 발 아래를 보았다.

마코토 : *아기고양이야….*

유이치 : *잘도, 그런걸 알아채지 못하고 밟는군. 너는….*

마코토 : *이런 곳에 자고있기 때문이야.*

마코토가 당연하다는 듯 내뱉는다. 아기고양이는 아무 일도 없었다는 듯, 몸을 일으키며 하품하고 있었다.

유이치 : *괜찮은 것 같군.*

마코토 : *자, 고양이의 걱정같은 건 하지 말고 눈이 내려오기 전에 가자.*

마코토가 내 등을 밀었다. 그래서 우리들은 다시 걷기 시작한다. 냐옹, 하며 소리가 났다.

마코토 : *앗, 따라오고 있어.*

뒤돌아보니, 마코토의 발아래 방금 전의 아기고양이가 달라붙고 있었다.

마코토 : *밟았기 때문에 원한을 가진 건가….*

유이치 : *그렇게 보여?*

고양이는 코끝을 마코토의 부츠에 비비고 있다.

마코토 : *보이지 않아.*

유이치 : *무리해서 생각하지마. 쉽게 보면, 너를 따르는 거야.*

마코토 : *우… 귀찮아….*

유이치 : *자.*

나는 그 아기고양이를 끌어안아 마코토의 얼굴에 내밀었다.

마코토 : *와, 뭐하는 거야.*

유이치 : *안아봐.*

마코토 : *싫어.*

유이치 : *따뜻할걸?*

마코토 : *추워도 좋아.*

유이치 : *괜찮으니까.*

마코토 : *싫어.*

유이치 : *돌아갈 때 고기만두 사줄 테니까.*

마코토 : *정말?*

유이치 : *그래, 약속할게.*

마코토 : *그럼 잠깐만이야.*

그렇게 말하고, 즐거운 듯 아기고양이를 가슴으로 안는다. 그것이 계산 속의 미소라 할지라도 지금은 어쩔 수 없다고 생각한다. 이 녀석은 인간 불신의 마음이 있으니까 동물에 대해서 쭉이 마음을 열기 쉽겠지, 라는 나 나름대로의 배려였다. 어차피 나는 미움받고 있어, 지금대로 살아간다면 마코토에게 있어서 비극이다. 이렇게 접촉해서 조금이라도 생각이 변화해 간다면 좋을 거라고 생각된다.

마코토 : *와, 따뜻해.*

유이치 : *그렇지? 아, 뭐해?*

마코토 : *응?*

마코토는 고양이를 머리위에 태우고 있었다. 고양이쪽도, 몸을 웅크리고 앉아있었기 때문에, 그것도 신기할 따름이다.

유이치 : *뭐, 괜찮아.*



여자의 마음은 갈대와 같으니

그 부분이 퍼즐의 맞는 부분이었던 것처럼 딱 맞았기 때문에 그냥 두기로 했다. 그후 반대측을 통해 상점가로 들어간다. 결국 한바퀴를 빙 돌아, 이곳에 도착했을 뿐이다. 그리고, 해주는 일도 언제나처럼 마코토에게 고기만두를 사주는 것뿐이었다.

마코토 : *유이치도 먹을래?*

봉지 속을 살펴보며, 마코토가 물어본다.

유이치 : *당연하지. 세 개나 먹을 생각이냐?*

그 중에 한 개로 손을 뻗어서 쥐어올린다.

마코토 : *아우….*

유이치 : *그 녀석에게도 줘.*

마코토 : *그 녀석…?*

유이치 : *머리 위에 태우고 있는 녀석 말야.*

마코토 : *에에?*

유이치 : *에에?는 뭐야? 두 개나 있으니까 괜찮잖아.*

마코토 : *먹을 수 있을까….*

유이치 : *줘봐.*

마코토는 반신반의로 고기만두를 든 손을 슬슬 머리 위에 탄 고양이의 눈앞에 가져다 둔다.

마코토 : *왓….*

고양이는 고기만두에 올라타 그것을 통째로 물은 채, 지면으로 내려왔다.

마코토 : *이봐! 한 개를 통째로 먹으면 안돼! 돌려줘!*

마코토는 꿇어앉아, 지면에 손을 내밀어 빼앗으려 하고 있다.

고양이 : *냠냠….*

한편, 당사자인 고양이는 신경쓰지 않는 표정으로 온기가 올라오는 고기만두를 먹고 있다.

유이치 : *(같은 레벨이라고 해야 하나… 고양이쪽이 어른으로 보이는군…)* 이봐 마코토.

사람들의 시선에도 아랑곳하지 않고, 열을 내고 있는 마코토를 잡아끌어 일으킨다.

마코토 : *왓, 뭐야.*

유이치 : *자, 반 나누어줄 테니까, 그 정도로 해줘.*

마코토 : *우, 반만?*

유이치 : *반만이야. 전부 주면 내가 먹을 게 없어지잖아.*

마코토 : *알았어.*

자, 하고 재빨리 손을 내민다. 어린아이 취급을 하면 화를 내는 주제에 어린아이와 같은 방법으로 사람을 대하는 건 정말 모순이다. 하지만, 그걸로 기분이 풀어지기 때문에, 이쪽으로 본다면 취급하기 쉬울지도 모른다. 육교 위에서 지나가는 차들을 내려다보며 우리들은 숨을 가다듬고 있었다.

마코토 : *자, 고기만두도 먹었으니까, 이 녀석은 더 이상 필요없어.*

그 말을 듣고 나는 질릴 수밖에 없다.

유이치 : *너, 너무하는 거 아냐?*

마코토 : *너무해?*

유이치 : *그렇게 귀여워해 주고는, 잘도 그런 말을 한다는 소리지.*

마코토 : *그런 말이라니… 유이치는 그렇게 생각하지 않아?*

유이치 : *뭐가 말야?*

마코토 : *동물따위, 결국 필요없게 되면 휙 하고.*

유이치 : *그건말야. 그런 시대가 되긴 했지만, 나는 그렇게까지는 생각하지 않아.*

마코토 : *거짓말.*

유이치 : *정말이야. 그 녀석도, 집으로 데려가면 되는 거야. 따로 집이 있다면 나가겠지. 그렇지 않으면 길러주면 되는 거야. 어차피 아키코씨도 뭐라고 하지 않을 테니까 말야.*

마코토 : *그런 것 불쌍해. 착한 사람에게 길러져 평화로운 삶을 알게되는 것보다는 이대로 야생으로 되돌려 줘야 해.*

유이치 : *야생이라니, 너… 그리고 이 녀석 야생고양이도 아냐.*

인간에 대한 무방비와 따르는 모습은 태어날 때부터 인간에게 길러졌다는 증거다.



본격적인 마코토 시나리오라는 걸 알리는 한 장면

유이치 : *놓아주는 편이 훨씬 위험해.*

마코토 : *…….*

유이치 : *네가 키워주면 되는 거 아냐?*

마코토 : *….*

마코토가 내 쪽을 잠깐 보았다. 그리고, 바로 마코토의 손에서 고양이가 사라졌다.

유이치 : *이, 이봐!*

손을 뻗어 보지만, 늦었다. 고양이는 아래로 지나가는 트럭의 화물칸에 톡 하고 떨어진다….

고양이 : *냐아아아아앙….*

비명과 함께 순식간에 멀어져 갔다.

마코토 : *가버렸어.*

유이치 : *가버렸어… 라니! 뭐하는 거야 너는!*

나는 분노와 함께 마코토의 상의를 움켜진다.
유이치 : *저 녀석… 저대로 주인은커녕, 먼 곳의 쓰레기장에라도 버려지면 어쩔 셈이야.*
마코토 : *저 트럭의 운전사 아저씨가 주워줄 거야…*
유이치 : *그런 무책임한 말이 있나 바보! 너, 그런 짓을 해 놓고도, 어째서 냉정하게 있을 수 있는 거지!*
마코토 : *뭐, 뭐야. 그런 짓이라니, 별 것 아니잖아. 무책임도 뭐도 관계없어! 처음부터 그런 책임 따위는 가지고 있지 않았으니까.*
유이치 : *이….*
나는 한쪽 팔을 올린다. 그리고….
유이치 : *바보!!*
때리는 대신 가능한 큰 소리로 꾸짖었다. 지금, 팔을 휘둘렀다면 정말로 때려버렸겠지.
마코토 : *흐… 흐흑*
유이치 : *울어도, 이젠 어떻게 할 수 없잖아.*
마코토 : *괜찮아… 더 이상 유이치에 대해 알았으니까.*
유이치 : *뭘 말야?*
마코토 : *더 이상, 유이치 따위와는 함께 있지 않을 거야!*
쿵! 하고 부딪힌 후, 기습을 당한 나는 그대로 뒤로 쓰러진다. 그리고 멀어지는 마코토의 뒷모습을 보며 일어선 후, 집으로 달려온다.

아키코 : *마코토, 어디있는 지 모르니?*
내 얼굴을 보며 그렇게 물어보았다.
유이치 : *예? 없나요?*
아키코 : *응, 토닥토닥 소리가 났던걸 보니 돌아오긴 한 것 같은데, 다시 나간 것 같아.*
유이치 : *뭐하는 거야, 녀석은.*
나는 한숨을 쉬고 거실을 뒤로한다. 그리고 마코토의 방으로 향했다. 마코토의 방은 텅 비어 있었다.
유이치 : ….
그렇게 산처럼 쌓여 있던 만화책이나 잡지가 흔적도 없이 사라져 있었다. 언제나 지저분하게 펼쳐져 있던 이불도, 방 한쪽에 정돈되어 있다.
아키코 : *어떻게 된 거야…?*
아키코씨가 뒤에 서 있었다.
아키코 : *어, 정리되어있네?*
유이치 : *아네요, 아키코씨, 나가버렸어요, 녀석은.*
아키코 : *응?*
아키코씨는 놀란 것 같았지만, 바로 보통 때의 평안한 표정으로 돌아온다.
아키코 : *하지만 또, 저녁때가 되면 돌아오겠지.*
유이치 : *그러면 좋겠지만….*
아키코 : *무슨 일 있었어?*
유이치 : *있긴 했지만… 나는 나쁘지 않다고 생각해요.*
아키코 : *그렇구나… 하지만, 바른 일이라도, 그 아이에게 있어서는 다른 사람이 건드리지 않았으면 하는 상처가 될 수도 있는 거야.*
유이치 : ….
그런 건 상식이야. 그 녀석이 생물을 물건 취급하는 생각에 동정의 여지 따위는 없어.
아키코 : *전화를 걸면 좋을 텐데.*

그리고 저녁때가 지나도 마코토의 연락은 오지 않는다. 그리고 그날 밤.

끼익… 끼익… 나는 그 소리에 민감하게 반응했다. 복도를 몰래 걷는 소리… 그녀석이 틀림없어. 모두와 얼굴을 마주치고 싶지 않아, 이렇게 한밤중에 돌아왔겠지. 그걸 안 아키코씨도 현관문을 열어 두었을 거야 분명. 나는 이불에서 빠져나와 복도로 나갔다. 하지만 마코토는 돌아오지 않았다.

1월 17일

다음날 아침, 여전히 마코토가 걱정된 유이치는 아침을 먹고 난 동시에 상점가로 향한다. 상점가를 어슬렁거리고 게임센터에도 가보지만, 마코토의 모습은 보이지 않는다. 하지만 저녁때가 다 되어 만두가게에서 마코토를 발견한다.

마코토가 언제나 고기만두를 사고 있던 상점 앞에 서있었다. 역시 자신의 집으로 돌아간 것일까? 집도 이 상점가의 근처에 있는 게 틀림없다. 잠시 상태를 보고 있으니 왠지 마코토가 고기만두를 사는 모습이 아니다. 도대체 무엇을 하고 있는 거지? 왠지 점원과 실랑이를 벌이고 있는 것 같았다.
유이치 : *돈도 없는데, 사려고 하는 거 아냐…?)*
나는 지갑을 꺼내 동전을 확인해 본다.
유이치 : *(어쩔 수 없는 녀석이야… 도와줘야겠군…)*
그렇게 생각했을 때, 마코토가 아쉬운 듯 고기만두가 든 봉투를 받아들고 그 장소를 떠났다. 나는 그곳에 들어가 점원에게 말을 걸었다.
유이치 : *방금 전 그 아이, 아는 아이인데, 뭐라고 말했죠?*
점원 : *예?*
아주머니가 내 인상을 확인한 후 대답했다.
점원 :*아, 한 개 값으로 두 개를 받을 수 없냐고.*
유이치 : *크, 녀석, 또 욕심내서… 하나만 사도 충분할 텐데.*
점원 :….
아줌마의 눈길을 의식한 나는.
유이치 : *그러니까… 두 개 주세요.*
점원 :*어떤 거죠?*
유이치 : *고기만두.*
당연한 듯 나는 말했다. 역시 집이 이 근처일까? 고기만두가 든 봉투를 중요한 듯 끌어안고 마코토를 다시 찾아내 그대로 조용히 뒤를 따라가기로 했다. 기억이 돌아왔다는 증거를 이 눈으로 확인하기 전에는 말을 걸면 안 된다고 되새기면서. 무엇보다 내가 여기까지 와서, 확인하지 않으면 안 되는 일은 바로 그것이다. 아키코씨나 나유키를 안심시켜줄 수 있는 증거가 필요했을 뿐이다.
유이치 : *음….*
마코토의 다리가 갑자기 멈추었다.
유이치 : *(집에 도착한 건가…?)*
나는 마코토의 등뒤를 향한 방향으로 돌아가 그 정면에 서있는 건물을 보았다. 방금 전까지 내가 시간을 때우고 있던 게임센터였다.
유이치 : *(정말로 저 녀석…)*
마코토는 앞에 설치되어 있는 스티커 사진기에서 사진을 찍고있는 여고생들을 바라보았다. 나는 반대편 상점의 닫혀진 셔터 뒤에서 그 마코토를 지켜본다.
유이치 : *(…)*
꼬르륵하고 배가 울렸다. 나는 방금 전 산 고기만두를 먹을까 했지만, 조금 더 참아야 한다고 생각했다. 집으로 돌아가게 된 마코토에게 마지막으로 이것을 선물해 주지. 그것이 끝나나도 집으로 돌아가면 아키코씨의 저녁밥이 기다리고 있다. 그때까지 참아야 한다.
유이치 : *(빨리 돌아가자)*
드디어 2인조의 여고생이 그 장소를 떠나고, 게임센터의 건물이 한산하게 되었다. 마코토는 좌우를 살펴본 후에 총총걸음으로 사진기 앞까지 달려갔다. 그리고 동전을 투입하고, 홀로 사진을 찍었다.
유이치 : *(뭐하고 있는 거야 녀석…)*
여전히 녀석의 행동은 이해하기 힘들다.
유이치 : *(돈도 없으면서, 그렇게 까지 찍고싶단 말야?)*
드디어 완성된 사진을 소중한 듯, 지갑 속에 넣은 후, 마코토도 그 장소를 떠났다. 뒤에는 무인의 프린트기가 남아있을 뿐이다.


마코토 발견

그후 유이치는 마코토의 뒤를 따라 한적한 산길로 들어서게 되고, 산길을 빠져나와 공터로 나오게 된다.

시계가 한번에 열렸다. 눈앞에는 넓은 밤하늘. 마치 우주를 빠져나온 듯한 감각을 느낀다. 시선을 내려보니 저 먼 곳에 이웃마을이 내려다보인다. 산의 중턱정도이겠지. 뒤돌아보니 아직도 나무들이 높은 곳으로 줄비하게 늘어서 있다. 나는 눈을 다시 열려진 공간으로 되돌린다. 약간 기억이 나는 풍경이었다.
유이치 : *이런….*

나는 다시 마코토의 모습을 찾는다. 이곳에 들어온 이후 잊어버린 채이다.

유이치 : (설마, 뒤를 따라오고 있는 나를 알아채고…)

그런 것은 일순간의 기우에 불과했다. 다시 열려진 장소를 보니, 그 한가운데 허리를 구부린 마코토의 모습이 보인다. 아무 것도 하지 않은 채, 화물을 끌어안듯, 몸을 둥글게 모으고 먼 마을을 바라보고 있다. 쉬고있는 것일까? 물론 인가 따위는 근처에 없다.

유이치 : …

혹시 잘못 안 것은 아닐까? 사실 기억 따윈 돌아오지 않고, 돌아갈 장소마저 없는데, 나는 그녀를 내쫓아 버린 것일까?

유이치 : …

하지만 이런 장소라면 비마저 피할 수 없어. 갈 수 없는 곳이 없다 해도, 좀더 제대로 된 곳에… 누군가를 기다린다 해도, 이런 곳일 리는 없고, 도대체 어쩔 셈이지?

냐옹 하고 소리가 나며 마코토의 발 아래 그 고양이가 모습을 보였다.

마코토 : *아우… 언 손을 고기만두로 녹였더니, 식어 버렸어… 하지만 손가락이 움직이게 되었어… 자, 이리와.*

고양이 : *우냐.*

고양이가 마코토의 무릎 위에 올라탄다.

마코토 : *미안해, 식었지만… 배고팠지? 반씩이야.*

고양이 : *우냐*

고기만두의 반을 고양이에게 준다. 고양이는 정말 배가 고픈 듯 해서, 그것을 아무 생각없이 받아먹는다.

마코토 : *너, 고양이니까, 어딘가에서 고기라도 물어오면 좋을 텐데 말야. 고생없이 길러진 고양이구나.*

마코토 : *자신의 고기만두를 입으로 가져간다.*

마코토 : *아직 조금 속은 따뜻해… 맛있어.*

…

마코토 : *하… 추워. 자 이리와. 아, 따뜻해….*

…

마코토 : *우리들은 똑같아. 같은 방해꾼. 어디에도 갈 수 없어….*

…

마코토 : *하, 잘까? 어제도 너를 찾느라 잠도 못잤어… 하… 따뜻한 이불에서 자고싶어….*

내가 그곳에 서있을 때에는 마코토는 아직도 눈이 남아있는 듯한 풀밭에 몸을 말기고 눈을 감고 있었다. 작고 하얀 숨을 쉬고 있었다.

유이치 : *이봐, 마코토.*

말을 걸어도 일어나지 않는다. 그 작은 목을 양팔로 끌어올려 세운다.

유이치 : *정말로, 귀찮은 녀석이야 너는… 이런 차가운 곳에서 자면 어떻게 되겠냐….*

어쨌든 찾아내서 다행이다.

유이치 : *자, 돌아간다. 너는 우리들의 가족이니까 말야.*

그 차갑게 식어버린 볼에 나는 속삭였다.

그리고 집으로 돌아온 유이치는 마코토를 그녀의 방에서 재운다. 그리고 몇 시간 뒤, 깨어난 마코토는 예전처럼 한바탕 난리를 피우고, 여느 때처럼 야식회가 벌어지고 만다.

유이치 : *후, 내일은 월요일인데, 이렇게 늦게까지 못 자다니.*

마코토 : *…*

유이치 : *싫어해도 어쩔 수 없어.*

마코토 : *저기….*

유이치 : *응?*

마코토 : *잠들기 직전에 말야….*

유이치 : *응.*

마코토 : *볼에 따뜻한 숨이 불어서….*

유이치 : *그건 나야.*

마코토 : *응. 그리고 유이치… 뭐라고 말했어?*

유이치 : *어? 뭐라고 말했지 내가?*

마코토 : *기억나지 않아?*

유이치 : *그러니까… 나무아미타불… 이었나?*

마코토 : *마코토를 마음대로 죽이지 마.*

유이치 : *앗, 미안미안.*

마코토 : *하… 됐어, 잘래.*

1월 18일

그리고 다음날, 유이치는 고양이와 함께 일어난다. 역시 예상대로 고양이와 함께 살게되는 미나세 일가. 유이치는 고양이에게 요상한 이름까지 지어주게 되고, 마코토와 함께 출근하는 쾌거를 일으킨다.

유이치 : *음냐, 너 말야, 보육원은 분명히 저쪽 아니냐?*

나는 집에서 나오자마자, 학교와는 반대방향을 가리킨다.

마코토 : *아? 응….*

유이치 : *여기까지군. 자 그럼.*

마코토 : *앗, 기다려. 돌아가도 되니까…!*

내가 걸어가는 방향으로 따라온다.

유이치 : *너 말야, 그렇게 돌아가도 될 여유가 있는 거야?*

마코토 : *달려갈 테니까 괜찮아.*

유이치 : *그렇게 달려가면서까지 빙 돌아갈 필요는 없잖아.*

마코토 : *괜찮아.*

유이치 : *늦은걸 내 탓으로 돌리지마.*

마코토 : *안 그래.*

유이치 : *그럼 맘대로 해.*

마코토 : *응.*

나는 빠른 발로 걸어간다. 마코토는 반쯤 달리며 그것을 따라오고 있다.

마코토 : *저, 유이치.*

유이치 : *응?*

마코토 : *그러니까….*

유이치 : *뭔데?*

마코토 : *…고기만두는 어째서 그렇게 맛있을까?*

유이치 : *뭘 물어보는 거야 넌?*

옆에 있는 얼굴을 빤히 쳐다봐 준다.

마코토 : *일상회화야, 일상회화.*

유이치 : *일상회화치고는, 대답하기 힘든 화제군. 내가 고기만두의 제조과정에 대해 그 맛의 비밀을 파헤쳐 보여주면 되는 거야?*

마코토 : *그렇게까지 말하지 않아도, 맛있어, 라든지, 적당히 상대방에게 맞혀주면 되는 거 아냐?*

유이치 : *아, 맛있어(여자 말투로) …기분나빠.*

나는 내가 한 말에 대해 토를 단다.

마코토 : *정말, 맛있는 고기만두 이야기를 하고 있는데 기분나쁠 건 없잖아.*

찰싹하며 엉덩이를 때린다.

유이치 : *네가 이상한 화제를 꺼냈기 때문이야. 좀더 이야기하기 쉬운 화제로 해.*

마코토 : *그럼… 어떤 거?*

유이치 : *어디 보자, 프로야구는 시즌이 끝났고, 이 시기의 화제는 어떤 걸로 하면 좋을까.*

마코토 : *겨울에는 고기만두, 아까부터 말했잖아.*

유이치 : *그럼 너는 여름에는 수박의 화제만 가지고 있을 거냐?*

마코토 : *정말, 극단적이야.*

유이치 : *너는 만화만 읽으니까 화제가 빈약한 거야. 뉴스라든지 신문을 보고 시사(지지라고 읽을 수 있으며 지지는 할아버지라는 뜻도 된다)화제에 정통해 봐.*

마코토 : *할배화제…?*

유이치 : *정말로 일반상식이 모자라군, 너는….*

이미 마코토의 머리 속에는 많은 할아버지들이 모여앉자 회의를 열고 있는 모습이 떠오르고 있음에 틀림없다.

유이치 : *(무슨 화제나 그건, 도대체)*

마코토 : *저기, 할배화제가 뭐야아?*

유이치 : *할아버지가 주로 좋아하여 말하는 화제이지.*

마코토 : *아, 역시.*

유이치 : *그럴 리 없잖아!*

이런 식으로 농담 따먹기를 하며 유이치는 학교에 도착하고, 마코토 역시 자신의 일터로 황급히 달려가 버린다. 마코토가 없는 학교생활은 오아시스 없는 사막. 아무 일없이 학교를 끝마친 유이치는 집에 돌아오자마자 마코토를 찾아간다.

유이치 : *마코토, 방에 있어?*

물어보지 않아도, 방에서 무릎을 끌어안고 앉아있는 것이 보인다.

유이치 : *아, 마코토, 저런 곳에 이 녀석을 두고 오니까 모두가 슬리퍼인지 알고 신어버리잖아.*

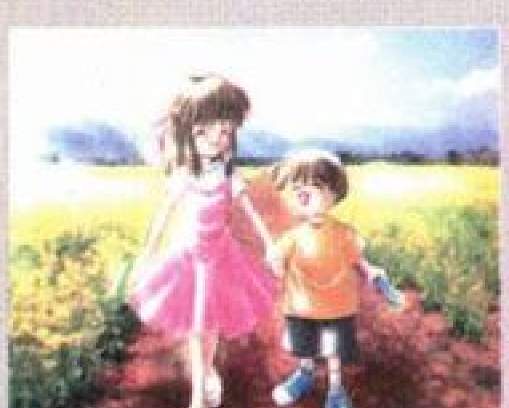
마코토 : *…*

대답이 없다.

유이치 : *어떻게 된 거야? 마코토, 몸이*

라도 안 좋아?
마코토 : …아니.
힘없는 목소리가 돌아온다.
유이치 : 지각해서 혼났어?
마코토 : …아니.
유이치 : 입을 크게 벌리고 웃고 있는데, 새똥이 떨어져 우연하게 먹어버린 거야?
마코토 : …아니.
유이치 : 그럼 어째서 그러고 있는 거야?
마코토 : …보육원 일, 그만둘 꺼야.
유이치 : 왜 그래?
마코토 : 왜냐면, 앞으로 삐로(참고로 고양이 이름이다)를 데리고 오면 안 된다고….
드디어 고개를 들고 이유를 말했다.
유이치 : 뭐야, 그런 것 때문이야?
마코토 : 그런 것이라니….
유이치 : 그러니까, 마코토가 없는 때에는 아키코씨가 돌봐준다고 했잖아. 집에 두고 가.
마코토 : 하지만, 함께 있고싶단 말야.
유이치 : 너 말야, 상식을 좀더 가져봐. 누군가 함께 있고 싶다고 해서, 24시간 딱 붙어 있을 수 있어?
마코토 : 하지만, 하지마안….
유이치 : 너는 역시 어린애야… 잘 봐.
나는 방의 중앙에서 삐로를 놓아본다. 그러자, 탁 하고, 마코토의 몸을 이어올라 벌써 그 머리 위에 올라가 있었다.
마코토 : 와, 무거워….
유이치 : 좋은 콤비잖아. 그런데 반나절 정도 떨어져 있는다고 해서, 누가 방해할 것 같아?
마코토 : 그런가….
유이치 : 만났을 때부터 그랬잖아. 그 녀석 얼마나 널 따르는데.
마코토 : 그래….

그리고 그날 밤, 유이치는 다시 한번 육탄돌격을 시도하지만, 역시 실패….



유이치 : 오, 마코토, 도망갈 것까진 없었잖아. 게다가 삐로까지 빠져죽을 뻔했어.
마코토 : 하… 얼마나 지나야 유이치의 비상식이 고쳐질까?
유이치 : 네가 그렇게 말한다는 건 벌써 끝났다는 소리지.
마코토 : 다시 들어갈 거니까, 이번엔 따라오지마.
유이치 : 그래, 나도 더 이상 얼굴에 무언가를 부딪히면 얼굴형태가 부서져버릴 거야.
마코토 : 처음부터 그랬잖아! 아우… 또 감기걸릴 것 같아.

그리고 한밤중이 되자 이번엔 마코토가 유이치를 찾아온다.

마코토 : 유이치, 유이치.
유이치 : 앗, 너 말야… 노크정도는 하랬지!
마코토 : 하지만, 유이치도 노크없이 들어오잖아.
유이치 : 그건, 너니까 그래. 너한테 내게 보여주면 안될 거라도 있냐?
마코토 : 소녀니까 당연히 있어! 옷을 갈아입을 때라면 어떻게 할 꺼야?
유이치 : 그냥 지나치지.
마코토 : 그냥 지나치는 게 아냐!
유이치 : 꺄아! 하고 소리치던가.
마코토 : 그건 마코토 쪽이지.
유이치 : 맨몸을 보여주고 소리치기에는 좀 이르지 않냐?
마코토 : 이래뵈도, 확실히 나올 곳은 나왔어.
유이치 : 그래? 어디 봐봐.
마코토 : 꺄아!
유이치 : 시끄럽군. 벌써 몇 번이나 보여줬으면서 뭘 이제와서.
마코토 : 또 목욕하는 거 훔쳐보면, 경찰에 끌려갈 줄 알아.
유이치 : 끌려나는 건 너겠지. 이 신원불명가출소녀.
마코토 : 앗, 정말 그런 이야기만 하면 보여주지 않을 꺼야!
유이치 : 그러니까, 벌써 질렸다니까?
마코토 : 뭐가?
유이치 : 네 맨몸 말이지.
마코토 : 아니라니까! 아아, 그렇게 귀여운 것을 볼 수 없다니, 유이치 불쌍해. 애써 부르러 왔는데.
유이치 : 도대체 뭐야? 아까운 척 하긴.
마코토 : 안 가르쳐줄 꺼야. 이제 혼자서 볼 꺼지롱.
유이치 : 기다려봐. 그렇게까지 말하고 나서 그만두면, 이쪽도 기분 나쁘잖아.
마코토 : 그렇게 쉽게 소녀를 훔쳐보는 사람한테 무슨 말이 필요하겠어.
유이치 : 그래, 사과할게. 미안해, 두 번 다시 안 그럴 테니까.
마코토 : 정말로?
유이치 : 어, 정말로.
마코토 : 그럼 가르쳐 줄까나?
유이치 : 오, 뭔데?
마코토 : 그러니까….
유이치 : …뭐지, 이건.
낼름낼름.
마코토 : 뭐긴, 삐로의 식사지.
유이치 : 그러니까, 귀여워서 졸도해 버릴만한 게 뭐냐니까?
마코토 : 이거.
유이치 : 뭐지 이건?
마코토 : 그러니까 삐로의 식사, 우유를 핥고 있어.
유이치 : 그런 건 보면 알잖아! 그러니까 네가 말한 귀여워서 참을 수 없는 게 뭐야? 라고 묻고있는 거야.
마코토 : 이거.
유이치 : ….
마코토 : 귀엽지?
유이치 : 그러니까 이렇다 이 말이지? 너는 이 고양이가 밥먹는 모습이 내게 아까울 정도로 귀여운 거라고 말하는 거지.
마코토 : 응.
유이치 : 발 닦고 잠이나 자야겠군….
마코토 : 앗, 뭐야, 정말!
유이치 : 저기 말야, 이런 일상다반사한 일로 하나하나 감동 받아서 어쩌자는 거야? 하루에 3번 감동하면서 사냐, 너는?
마코토 : 하지만 귀엽잖아.
유이치 : 너 그거지? 이 녀석이 뒤를 돌아보고 숨어있는 듯 하고 용무를 보고 있을 때도, 귀여워! 하고 생각하며 바라보고 있지?
마코토 : 어, 알겠어…?
유이치 : 역시 꼬마야 넌….
마코토 : 그런… 하지만 유이치도 이 아이 싫어하진 않잖아.
유이치 : 그렇군. 그러면 오늘밤에는 여기서 함께 자도 되는 거야?
마코토 : 응? 하지만 이불이 하나밖에 없는데….
유이치 : 바보야, 농담이야. 숙제 잘하고 자, 라고 해도 노는 애에게는 없군, 그런 거.

그리고 다시 얼마의 시간이 지나고, 지금까지와 마찬가지로 복도에서 소리가 들려온다.

나는 귀찮아하며 몸을 일으킨다.
끼익… 끼익, 문 앞에서 소리가 멈춘다. 나는 그 정면에서 기다리며 문이 열리기를 기다린다. 끼익~ 열리는 동시에….
유이치 : 이녀서억!
갑자기 소리쳤다.
마코토 : 와아아아아아!
예상대로 마코토는 깜짝 놀라, 복도의 벽에 머리를 크게 부딪혔다.
마코토 : 아파아! 아우, 깜짝 놀랐잖아.
유이치 : 남의 숙면을 방해하니까 그런 거야.
마코토 : 그런 거 아냐… 뭐 깨우려고 한 건 사실이지만.
유이치 : 이런 늦은 밤에 깨우려고 생각하고 있는 것 자체가 나쁜 거야. 빨랑 자.
마코토 : 기다려, 정말로 나쁜 짓 하려고 온 거 아니란 말야.
유이치 : 그럼 뭔데?
마코토 : 삐로가… 배탈이 나서 큰일이야.
유이치 : 어?
마코토의 방에 들어가니 바로 냄새가 코를 찌른다.
마코토 : 삐로~.
어둠속에서 마코토가 그렇게 부르자, 비틀거리며 고양이가 걸어나와, 눈앞에서 픽 하고 쓰러졌다.
유이치 : 멋지게 해냈군….
마코토 : 아우… 어쩌지?
유이치 : 너 말야, 잠들기 전에 우유 따위를 먹이니까 이런 거야. 그것도 잔뜩.
마코토 : 응….
유이치 : 조금 더 이 녀석을 생각해 봐. 귀여워, 귀여워, 만으로는 고양이에게 안 좋은 거야.
마코토 : 응….

DreamCast

유이치 : 우선 엉덩이를 닦아주고, 타올로 감싸줘, 나는 방을 치울 테니까.
마코토 : 응… 미안해.
유이치 : 후….

1월 19일

다음날도 역시 나유키 대신 마코토와 출근(?)하는 우리의 자랑스런 유이치.

유이치 : 너 말야, 어제는 조용히 넘기더군.
마코토 : 에? 아, 응.
유이치 : 몸 상태라도 안 좋았나 보지?
마코토 : …모르겠어, 용서할 수 없는 기분은 똑같지만, 뭐라고 할까… 할 마음이 없어져 버렸어….
유이치 : 그게 바로 뉘우쳤다, 라고 하는 거야.
마코토 : 그런 게 아냐 아마도… 하지만 어째서 그런 거지?
유이치 : 그것과 기억이 사라져 버린 것과 무슨 관계가 있으려나?
마코토 : 응… 있을지도, 기억난다면 모든 이유를 알 수 있을지도.
유이치 : 그렇다면 빨리 기억을 되찾아 전부 네가 잘못 알았다는 것을 느껴보았으면 좋겠군.
마코토 : 그런 게 아냐, 이건 절대로.
유이치 : 어디서 그런 확신이 나오는 거지? 어쨌든 조용히 잘 수 있게 되었다면 행복하지만 말야.
마코토 : 응, 괜찮을 거야.
유이치 : 나쁜 버릇만 아니면, 너도 귀엽고 말야.
마코토 : 어…? 정말로?
유이치 : 그래, 하지만 말버릇이 나쁘니까 말하지 않아야겠지, 그리고 조금 태도를 정중히 하고, 그 다음에는 복장을 좀더 귀엽게 하고, 얼굴도 좀더 가꾼다면.
마코토 : 전혀 그렇지 않잖아!
유이치 : 음, 분명히, 뼈와 장기는 제대로 남겨두어도 상관없겠지?
마코토 : 그건 어떻게 들어도 귀엽지 않다는 거나 마찬가지잖아….

그리고 마코토와 헤어진 뒤 학교로 향하는 유이치. 유이치에게 학교의 끝나는 시간을 물어보는 마코토가 왠지 수상 미심쩍기도 하다. 그리고 학교가 끝나갈 때쯤 유이치를 찾아온 마코토를 발견하게 된다.

유이치 : 정말로, 추울 텐데….
여학생 : ….
나처럼 마코토를 바라보고 있는 여학생이 있었다. 나의 이야기를 들었는지 그녀는 돌아보며 말했다.
여학생 : 아는 아이인가요?
알고있는 얼굴은 아니다. 그것도 그럴 뿐 아니라 하급생인 것 같았다.
유이치 : 누구?
잘못 안 것이 아닌가 하고 다시 한번 물어본다.
여학생 : 저, 교문에서 기다리고 있는 아이요.


끝나갈 때쯤에 등장하는군~

유이치 : 아, 그래, 알고있어.
여학생 : … 저건, 당신을 기다리고 있는 거겠죠?
유이치 : 그렇겠지, 그 외에 이 학교에 아는 사람이 없을 테니까 말야.
물론 나유키라는 또 한 명이 있긴 하다. 하지만 그렇게 사이가 좋은 상태도 아니고, 현장에서는 나를 기다리고 있는 것으로 밖에 생각되지 않는다.
여학생 : 그렇군요… 착한 아이인 것 같군요.
그 소녀가 살짝 웃었다. 너무나도 무표정한 아이였기 때문에, 그 작은 웃음에도, 그 아이의 표정을 밝게 물들여 보였다.
유이치 : 그래, 착한 아이야, 조금 둔하지만 말야.
그리고 그 여학생은 말없이 복도로 사라졌다.

수업이 끝난 후 교문에서 기다리고 있는 마코토를 만난 유이치는 마코토에게 친구를 만들어 주려 하지만, 역시 낯을 가리는 마코토는 도망가 버린다. 상점가를 들러 집으로 돌아오면 오무라이스가 마코토를 기다리고 있다.

나유키 : 정말로, 벌써 가족의 일원이 된 것 같아.
마코토의 모습이 사라진 뒤, 나유키가 입을 열었다.
유이치 : 그렇군, 마음이 어떻게 변했는지 몰라도, 최근에는 말도 잘 듣고, 잘되어가고 있어.
나유키 : 하아… 유이치는 무사태평이구나.
유이치 : 뭐야 갑자기?
나유키 : 유이치는 모르겠지만, 엄마가 여러가지로 걱정하고 있단 말야.
유이치 : 무슨 소리야?
나유키 : 이봐, 아무 것도 모르고 있잖아.
유이치 : 미안하군, 그거, 그런데 무슨 소린데?
나는 나유키를 재촉했다.
나유키 : 저 아이의, 부모님을 계속 찾고 있어.
유이치 : 그래? 마코토의?
나유키 : 응, 경찰도 알아보고 있어, 하지만 찾아지지 않는다는 거야, 가출신고도 되어있지 않은 것 같아, 처음부터 그런 가정에서 자란 아이일지도 몰라….
나유키가 눈을 가늘게 뜨고 한숨을 쉰다.
나유키 : 하지만, 만약 찾아낸다 해도 엄마는 저 아이가 기억을 되찾을 때까지 이곳에 둘 생각이야, 그렇게 말하셨어, 그러니까 나도 유이치에게 말한 거구.
유이치 : 그렇군….
나만이 바보였다. 그것을 통감한다. 아키코씨라도, 눈앞에 있는 나유키의 부모다. 그 나유키가 실종된다면 분명히 하루종일 그것 때문에 가슴을 아파할 것이다.
유이치 : 감사해야겠군.
마코토 : 오무라이스~.
하지만 본인은 전혀 모르는 듯 하다.

그리고 약간의 시간이 지난 후.

마코토 : 유이치, 유이치!
예상대로 마코토의 목소리.
유이치 : 노크하라고 몇 번 말했냐!
아무리 주의를 줘도 내일이 되면 잊어버리겠지. 어제도 분명 주위를 줬었다.
마코토 : 저기, 만화책 보자, 만화책.
양손에는 만화책이 산더미처럼 들려있다.
유이치 : 남을 꼬시는 게 겨우 그거야?
마코토 : 에? 어째서?
유이치 : 둘이서 조용히 만화책을 보는 게 뭐가 재미있냐?
마코토 : 여기 재미있어, 라고 말하며 읽으면 되는 거지.
유이치 : 너는 그게 재미있을지도 모르겠지만, 나는 재미있을 것 같지 않아. 미안하지만 혼자 읽어라.
마코토 : 아, 그래… 응, 알았어….
솔직하게 끄덕인 뒤, 발꿈치를 돌려 방을 나선다. 역시 의미불명의 행동을 하는 녀석이다. 하지만 방을 나서자, 다시 마코토가 나온다.
마코토 : 그러면, 종이비행기 만들어서 날리자.
유이치 : 종이비행기?
마코토 : 응, 종이비행기, 지금 혼자 만들었는데, 잘 안 날아….
유이치 : 알게 뭐야, 그런 거.
마코토 : 같이 만들자.
유이치 : 안 만들어.
마코토 : 아… 그래, 알았어….

그후로도 마코토는 유이치의 눈길을 끌기 위해 이것저것 제안해지만, 무심한 유이치는 마코토를 방으로 돌려보낸다.

그날 밤은 잠자리에 들어가도 왠지 잠이 오지 않아 뒤척일 뿐이었다. … 유이치도 그 아이에게 가족이 있다는 것을 잊지 말아 줘, 말하고 싶었어. 오전의 나유키의 말이 죄의식을 느끼게 하며 계속 내 머리 속에서 빙빙 돌고 있었다.
유이치 : 사와타리 마코토….
나는 그 이름을 말해 본다. 졸고있는 듯한 의식이 그것을 도와주고 있는지, 꿈을 꾸고 있는 듯 아무런 근거도 없이 오래된 기억 속에 시점이 놓여있었다. 그리고 그곳에는 확실히 있었다. 그 이름이, 그것은… 초등학교 때의 일이었을까… 사와타리 마코

토… 발음의 울림만이 기억나고 있다. 그것은 아주 조금 가슴에 남는 듯한, 그리고 아픔처럼 미묘한 색채로 물들어 있었다. 내가 당시 짝사랑하고 있던 여성의 이름이었다. 그것이 지금의 그녀… 마코토일까? 아니 틀려… 그녀는 3살이나 4살 정도 나보다 상급생이었다. 지금의 마코토가 그녀라고는 전혀 생각되지 않는다. 마코토는 어떻게 봐도 그 반대로 나보다 나이가 적어 보인다. 그렇지 않다면 당시 그녀를 알고있는 인물이… 내 머리 속은 확실한 각성에 가까워져 있었다. 마코토와 나를 연결하는 접점을 보았다는 것만으로도 흥분을 느꼈다. '사와타리 마코토'라는 여성… 어쩌면 마코토는 그 '사와타리 마코토'의 친구였을지도 모른다. 그녀에게 내 이야기를 듣고, 그것을 자신의 기억이라고 착각하고 있을지도 모른다. 다중인격이란 그런 경위로 형성되는 일이 있다고 들은 적이 있다.

…기다려. 그것도 이상해. 당시의 '사와타리 마코토'와는 나는 한마디도 나눈 적이 없다. 그것이야말로 높은 곳의 꽃처럼, 나는 멀리에서만 바라볼 수밖에 없었단 말이다. 그리고 그녀를 짝사랑하고 있던 사실마저, 나는 혼자만의 기억으로써 밝힌 적이 없었을 거다. 그것을 제삼자인 지금의 마코토가 나와의 접점으로써 기억 아래에서 끌어낸 다는 것도 이상하다.

…그것을 알고 있던 자… 그때 나의 방에 있었다고 한다면 그것은….

그와 함께 삐로가 방으로 들어오고 삐로를 따라 마코토도 방안으로 들어와, 삐로를 사이에 두고 유이치와 마코토는 잠이 든다.

1월 20일

오늘도 역시 마코토와 함께 집을 나서는 유이치.

마코토 : 하아… 추워

하얀 입김을 뿜어내며, 마코토가 아무 것도 들지 않은 손을 모았다.

유이치 : 당연하지. 갑자기 땀이 날 정도로 더워지면 무서워.

마코토 : 일상 회화야. 일상회화. 그렇게 푹 찔러서 말할 것까지는 없잖아.

분명 그렇다. 지금까지 항상 전쟁상태였기 때문인지, 솔직하게 회화를 진행하는 것을 조건반사로 거부하고 있었던 것 같았다. 마코토도 솔직해졌으니까, 그건 환영해 주지 않으면 안돼는 거다. 그것이야말로 최근의 내가 원하던 관계가 아니었던가.

마코토 : 눈 내릴 거야. 아마도.

유이치 : 아아. 눈 이외에는 내리지 않겠지.

마코토 : 뭐야… 성게가 내린다면 무섭겠지. 라고 말할 것 같은 말투야.

유이치 : …대단하군. 너는.

말하지도 않은 말을 그렇게 잘 맞추다니.

마코토 : 유이치의 생각은 간단히 알 수 있어.

유이치 : 그렇겠지. 너하고 있으면 나까지 바보가 되어버리는 기분이 드니까.

마코토 : 그건 마코토가 바보고, 유이치가 그걸 맞추어 주고 있다는 의미로 들리는데?

유이치 : 아니, 둘이 합쳐지면, 함께 바보가 될 뿐이란 말이지.

마코토 : 아, 그렇구나, 라고 납득하면 되는 건가?

유이치 : 뭐 어때? 바보가 되는 쪽이 재미있으니까.

이런 농담 따먹기를 하며 유이치는 학교에 도착한다. 점심시간이 되면, 우연인지 필연인지 어제의 그 여학생을 만나게 된다.

유이치 : 어~.

여학생 : …예

그 아이가 멈춰서 돌아본다.

여학생 : 아….

그리고 나의 얼굴을 보고, 안심한 듯, 경계를 풀었다.

여학생 : 왜 그러시죠?

유이치 : 아아. 잠깐 이야기할 시간이 있나 해서.

여학생 : 지금… 말인가요?

유이치 : 어. 지금이 좋아. 점심은?

여학생 : 먹었습니다.

유이치 : 빠르군….

여학생 : 소식(小食)이라서.

소식은 먹는 게 빠른 건지. 그 부분은 나도 잘 모르겠다.

유이치 : 그러면….

내 머리 속에 이런저런 계산을 해본다.

유이치 : 어딘가…, 그래 학생식당에서 이야기 좀 하지 않을래? 난 아직 밥도 안 먹었고.

여학생 : … 아뇨. 사람이 많은 곳은 조금….

유이치 : 그래? 그렇다면.

여학생 : 뜰은 어떨까요? 점심은 천천히 드셔도 괜찮으니까.

유이치 : 뜰…? 춥잖아.

여학생 : 저는 상관없습니다만.

유이치 : 그래? 그러면 나도 상관없어.

여학생 : 예. 그렇게 하죠.

다시 이렇게 이야기해보니, 예라고 하는 대답이 인상적으로 울리는 아이었다. 진지하게 말을 들어주고 있다. 그것을 항상 상대에게 심어주고 있는 듯 하나, 좀더 천천히 이야기하면 다른 여러가지 모습들이 발견될 것 같아 호감이 간다.

유이치 : 그럼 빨리 빵이라도 사올게. 그러니까 천천히 가고 있어.

여학생 : 예. 그렇게 서두르지 않아도 되요.

등뒤에서 그 목소리를 들으며 나는 즐겁게 생각하고 있었다. 이 아이라면, 마코토와 좋은 친구가 되어주겠지. 좋은 예감이 들었다. 뜰에 도착하니, 그 소녀가 이쪽입니다, 라며 손을 들어 불러주었다.

유이치 : 추운데, 정말로 여기가 괜찮아?

가까이 가서 나는 다시 한번 물어보았다.

여학생 : 예

기다림없는 대답을 듣고 난 뒤, 더 이상은 나도 신경쓰지 않기로 했다.

유이치 : 그럼 앉을까?

우리들은 돌계단의 위에 앉았다.

유이치 : 우선, 이름을 가르쳐 준다면 부르기 쉬울 텐데.

여학생 : 예. 아마노입니다. 아마노 미시오

유이치 : 아마노… 군

하급생이니까 그냥 쉽게 부르기로 했다.

유이치 : 나는 아이자와 유이치.

아마노 : 예.

유이치 : 아이자와, 아니면 유이치라고 불러도 좋아.

아마노 : 예. 그러면 아이자와씨라고.

유이치 : 뭐, 어떻게 부르던 상관없어.

허리 옆에 우롱차 캔을 놓고 사온 회초밥의 봉투를 연다. 자, 그러면 어떻게 말을 꺼낼까? 갑자기 본 편으로 들어가는 건, 좀 그렇겠지?

유이치 : 나, 최근에 전학해 왔어. 이 학교에.

아마노 : 그렇군요.

유이치 : 그래. 이제 2주정도 지났나? 이 마을에 온지.

아마노 : 꽤 변해버렸죠?

유이치 : 어? 오래 전 이곳에 살고 있었다고 말했었나?

아마노 : 아뇨?

유이치 : 그런데 어떻게 알았지? 내가 오래 전 이 마을에 살았다는 걸.

아마노 : 아이자와씨가 그 아이와 알고 있다는 말했기 때문에, 그렇게 생각했을 뿐이에요.

유이치 : 어?

점점 알 수 없게 되어간다.

유이치 : 그 녀석을 알고 있다고 해서, 어떻게 이곳에 살았던 게 되는 거지? 전학해서 알게된 가능성도 있고, 실제로도 그렇고.

아마노 : 그런가요?

나의 의견에 대해, 반론하지 않은 채 아마노는 조용히 대답했다. 신기한 아이라는 인상을 가지며 나는 이야기를 진행했다.

유이치 : 그래서 말야. 아직 친구도 없어.

아마노 : 예

유이치 : 이런 식으로 편하게 이야기 할 수 있는 녀석도 별로 없지.

아마노 : 예

유이치 : 아마노는 친구가 잔뜩 있겠지?

아마노 : 아뇨. 없어요.

유이치 : 그렇지 않을 것 같은데? 벌써 1학년도 끝나가고 있고 말야.

너무 앞장서서, 말을 진행해 가고 있을지도 모른다.

아마노 : 아뇨. 정말로 없어요.

수정하기 전에 재빨리 아마노가 대답했다.

유이치 : 그건 의외로군… 어렵게 보여서

그런가? 이야기 해보면 이렇게 편안하게 대화할 수 있는데 말야.

약간 감싸주는 듯이 나는 그대로 이야기를 계속했다.

아마노 : 제가 나쁜 거니까 괜찮아요.

유이치 : 적극성이 부족한 거야?

아마노 : 예, 모르는 사람은 왠지 어려워요.

유이치 :그건, 누구나 처음엔 모르는 사람들이니까, 말해보지 않으면 안되지.

아마노 : 그렇군요.

그러고 보니, 라는 의문이 갑자기 머리 위에 떠오른다.

유이치 : 나 역시 어제 방과후에 이야기하기 전까지는 모르는 사람이었잖아? 그렇지 않으면 혹시… 오래 전에 만난 적이 있었나?

아마노 : 아뇨, 없어요. 어제까지 모르는 사람이었습니다.

유이치 :그러면, 하면 되는 거 아냐.

아마노 : 아뇨.

유이치 :그럼 어떻게 된 거지?

아마노 : 그건… 아이자와씨가 그 아이와 아는사이라고 말했기 때문에. 그래서 안심할 수 있었어요.

두 번째까지 듣고 나서, 다시 물어볼 수는 없었다.

유이치 : 아까도 신경쓰였는데… 그 녀석에 대해 알고 있어?

아마노 : 아뇨.

역시 아마노가 하는 말에는 알 수 없는 점이 많다. 그런 알 수 없는 신기한 말을 말하는 아이인가? 분명 그렇다면 그것으로도 친구가 없을 이유가 된다.

유이치 : 그래서, 이야기는 즉 마코토… 그 소녀의 일인데.

드디어 요점으로 들어간다.

아마노 : 예.

유이치 : 그 녀석, 사람들을 잘 못 사귄다고 해야 하나? 다른 사람에게 마음을 열지 않아. 집에 다른 소녀도 살고 있지만, 함께 살고 있어도 별로 친해지지 않는 상태야.

아마노 : 예.

유이치 :친구가 전혀 만들어지지 않아.

아마노 : ….

유이치 :특히 저럴 때의 나이의 소녀는 친구가 중요하다고 생각해. 고민이라든지, 통하는 이야기가 있는. 혼자 끌어안고 있으면 힘들 테니까. 그래서….

아마노 : 제게, 그 아이의 친구가 되어달라는 말인가요?

강한 목소리. 나는 놀랐다. 너무나도 당돌했기 때문이다. 그것은 지금까지 조용했던 소녀의 인상을 한번에 변화시키는 듯 한 분노에 찬 것이었다.

아마노 : …그런 잔혹한 일을 할 수는 없겠지요.

마찬가지로 그렇게 말했다.

유이치 :….

아마노 : 저는 그 아이와 친구가 될 수 없습니다.

유이치 :…아마노, 너는….

드디어 나는 입을 열었다.

유이치 :역시 그 아이에 대해 알고 있는 거 아냐?

아마노 : 모르겠습니다. 그것은 거짓이 아닙니다.

유이치 :그럼 어째서 그런 말을 하는 거지? 방금 전부터, 마치 무언가를 확신하고 있는 듯….

아마노 : 예, 확신하고 있습니다.

유이치 :무엇을?

아마노 : 만났을 겁니다. 아이자와씨와 그 아이는.

유이치 :언제?

아마노 : 아주 오래 전에.

그녀가 그렇게 말하니, 정말로 그것은 확실한 것처럼 들렸다.

아마노 : 하지만 아이자와씨의 기억에는 없다. 그렇겠죠?

유이치 :그래….

아마노 : 당연해요. 왜냐하면 그 때 그 아이는.

체온이 내려간다. 추웠기 때문에 당연할지도 모르겠지만 그것은 피의 기가 빠져나가는 듯한 감각일지도 모르겠다. 그렇다면 그것은 불길한 예감이다.

유이치 :기다려.

그래서 나는 팔을 올려 아마노의 얼굴 앞에 손바닥을 보였다.

아마노 : 예.

아마노는 말한대로 그곳에서 말을 멈추었다.

유이치 :더 이상 말하지 말아 줘.

아마노 : 알겠습니다….

그리고 아마노는 자리에서 일어나 교실로 사라졌다. 여러가지 궁금증을 끌어안은 채, 유이치는 마코토와 함께 집으로 돌아온다. 그리고 그날 밤.

마코토 : 저, 유이치.

유이치 :뭐야? 마코토야?

마코토 : 응.

유이치 : 왜 그래?

마코토 : 저기, 삐로가, 삐로가 유이치와 함께 자고 싶다고.

유이치 :너는 고양이 말까지 알아듣는 거야?

마코토 : 물론 모르겠지만…, 하지만 그렇게 생각하고 있다고 생각해.

유이치 :뭐, 나는 상관없지만.

마코토 : 그럼 잘 부탁해.

라고 말하고 가까이 다가온다.

마코토 : 영차.

그리고 고양이를 끌어안은 채 내 옆으로 파고든다.

유이치 :어떻게 된 거야? 접착제로 고양이를 손에 붙여놓은 거야?

마코토 : 응?

유이치 :그러니까, 어째서 너까지 이불로 들어오냐는 거야.

마코토 : 왜냐하면… 삐로랑 자고싶으니까.

유이치 :…결국, 그렇다는 말이지. 삐로는 나와 자고 싶어하고, 너는 삐로와 자고 싶으니 셋이 함께 자자. 라고.

마코토 : 응.

유이치 :좁을 텐데?

이젠 불만을 말해주지.

유이치 :한 명에게 방이 하나씩 주어졌는데, 어째서 일부러 하나의 침대에서 자야하는 거지? 나는 뒹굴뒹굴하면서 자고 싶은 거야. 좌우 양손을 펼치고, 뒹굴거리면서 자고싶단 말야.

마코토 :괜찮아. 그때마다 빈곳으로 옮겨갈 테니까.

유이치 :그런 일이 가능할 것 같냐? 그리고 말야, 너하고 나는 그렇게 나이차가 많지 않으니까, 보기에도 안 좋아.

마코토 :왜?

유이치 :그런 것도 모르겠냐, 너는? 말하자면 너와 내가 함께 자는 것이 알려지면 있지도 않은 불순한 관계가 상상된다는 말이지.

마코토 : 모르겠어.

유이치 :어쨌든 나가.

마코토 : 벌써 졸려, 방까지 걸어갈 수 없어.

라고 말한 뒤 코까지 이불 속으로 들어간다.

마코토 : 잘자아.

유이치 : 그런 내가 네 방에서 잘 테니까 말야.

나가려고 몸을 일으키니, 주욱하고 파자마를 잡아당기는 소리가 났다. 마코토가 잡고 있었던 것이다.

마코토 : 앗, 미안.

유이치 :너, 도대체 어쩌자는 거야?

마코토 : 유이치, 저쪽으로 가면, 삐로까지 가버린단 말야.

유이치 :알았어.

결국 오늘도 마코토와 잘 수밖에 없는 유이치.

너무나 잠이 들지 않아, 나는 아마노라고 했던 아이의 말을 떠올렸다.

'…만났어요… 오래 전에'

그리고 사와타리 마코토라는 이름을 떠올릴 수 있는 유일한 존재… 그것은….

'…당연해요. 왜냐하면 그때 그 아이는…'

이 녀석은… 얼굴을 옆으로 돌리니는, 코앞에 마코토의 얼굴이 있다.

유이치 : 너는 도대체 누구지?

마코토 : …그건 마코토도 알고 싶어.

마코토가 얇게 눈을 떴다.

유이치 : 일어나 있었구나….

마코토 : …단서가 또 하나 있어.

유이치 : 뭐지?

마코토 : 그 언덕… 그 장소에 오랫동안 있었던 것 같은 느낌이 들어.

유이치 : 언덕?

마코토 : 응….

유이치 : 알았어. 내일 다시 가보자.

마코토 : 응.

유이치 : 잘자.

…….

즐거운 날들… 계속… 계속 함께 있을 수 있을 거라고 생각했어. 단지 함께 있고 싶었어. 그리고 버려졌다고 생각하고… 그것을 생각하니 용서할 수 없게 되어서….

유이치 : ….

나는 소녀의 목소리에 눈을 떴다.

마코토 : *용서할 수 없게 되어서… 단지….*
마코토의 작은 입술이 움직이고 있었다. 그 눈에는 커튼 틈으로 비추어 지는 달빛을 받아 눈물이 빛나고 있었다. 모든 것은 내일이다.

1월 21일

오늘도 여전히 마코토와 출근하는 유이치. 여느 때와 같이 일과를 마친 유이치는 방과후가 되자 약속대로 마코토와 함께 언덕으로 향하게 된다.

시계가 열리자, 그곳은 수일 전 방문했던 장소였다. 두 번째일텐데, 이렇게 낯익은 광경이라니… 아니, 틀려. 마코토와 내게 접점이 있었다.
마코토 : *역시… 집 같은 건 보이지 않는데… 이곳에 오랫동안 있었던 것 같은 느낌이 들어….*
마코토가 조용히 내 얼굴을 보고 있었다.
유이치 : *그래… 이상한 이야기구나….*
마코토 : *앗….*
갑자기 마코토가 달려갔다.
유이치 : *이봐, 마코토!*
나는 그 뒤를 따라간다.
유이치 : *이봐, 왜그래?*
마코토 : *….*
마코토는 단지 얼굴이 굳은 채로 땅만 쳐다보고 있었다. 그 눈은 이 장소를 보고있지 않다. 먼 수년 전으로 거슬러 오른 풍경을 보고 있었다. 어째서 내가 지금의 마코토를 보고 그렇게 생각하는지. 그것은 나 자신이 아마노의 말에서 깨어나는 듯, 어떤 과거의 기억과 대면했기 때문이다. 즉, 나는 마코토와 만났던 것에 대해 알아채기 시작했다. 하지만 그것은 그렇지 않을까 하는, 어디까지나 예상에 불과했다. 그리고 그것을 받아들여버린 자신을 상식적으로 의심하지 않을 수 없었기 때문에, 그것을 부정해 왔던 것이다. 그것은 불길한 예감으로, 아마노의 말을 막았던 이유이기도 하다. 그래서 나는 마음속에 깊은 상자를 만들어, 그곳에 그 있어서는 안될 망상을 묻어버렸다. 하지만, 지금 그것이 망상이 아니라, 현실감을 가지고 목을 조여오고 있었다.
마코토 : *….*
마코토의 눈에서 눈물이 맺히고 있었다. 그래서 더욱더, 흔들리고 있다. 그곳은 그날, 그 이별의 장소였기 때문이다. 달릴 수 있게 되었음에도 불구하고, 그 녀석은 내 앞에 앉은 채로 가려하지 않았다. 그래서 내가 사라졌다. 뒤돌아보면, 무표정한 동물의 눈이 언제까지나 내 쪽을 주욱 바라보고 있었다.
마코토 : *저기….*
마코토가 작게 입을 열었다.
마코토 : *….*
무언가 말을 꺼내고 싶지만, 말이 나오지 않는 듯 했다.
유이치 : *(기억이 돌아온 건가…)*
그건 어떻게 된 거지? 이 녀석의 기억은….
유이치 : *마코토….*
퍽! 마코토를 향한 얼굴에 그대로 주먹이 날아왔다.
유이치 : *뭐하는 거야, 갑자기!*
마코토 : *왠지 모르겠지만 엄청나게 화가 났어, 그러니까 이번만은 봐줘.*
유이치 : *이유없이 맞았는데, 봐줄 수 있겠냐!*
마코토 : *하지만, 이곳에서 정말로 싫은 일이 있었던 것 같아.*
분명 우리들은 만났었다.

그리고 하늘에서 조금씩 내리는 눈. 둘은 집으로 돌아오고, 마코토는 유이치에게 만화를 읽어달라고 한다. 어쩐지 마코토의 정신연령이 점점 낮아지는 모양이다. 마코토가 읽어달라고 하는 것은 소녀만화.

….
유이치 : *'알았어, 꼭 만나러 올 테니까' '그때는 둘이 함께 있자, 결혼하자' '그 때까지… 안녕' …이래*

재미없는 만화. 하지만 마코토는 나름대로 감동을 받은 듯 하다. 그리고 그날 밤, 유이치는 길고 긴 꿈을 꾸게 된다.

어느날, 소년이었던 나는 언덕에서 한 마리의 작은 여우를 구해준다. 무슨 일이 있었는지는 모르겠지만 상처를 입어 달릴 수 없는 상태였기 때문이다. 상처를 치료해 주고, 그리고 달릴 수 있게 될 때까지, 집에 놔두었다. 그 녀석에게 말상대를 대신하여 여러가지를 말해 주었다. 함께 잠자기도 했다. 보름 정도의 일이다. 단지 그것뿐이었다. 도대체 거기에서 어떤 이야기가 발상된다는 거지? 무언가가 그때, 시작되고 있었다는 말인가? 일순간 지나가 버린 일 중에 하나에 불과한 일. 아무 일도 없다. 꿈따윈 꾸지 않았어. 그랬을 거야.


어린 시절의 꿈

1월 22일

역시 오늘도 눈을 뜬다. 언제나와 같은 하루. 하지만 마코토의 상태는 점점 더 이상해져만 간다. 오늘은 젓가락을 집을 수 없게 되었다. 결국은 스푼을 사용하게 되는 마코토. 역시 점점 더 어린아이가 되어가는 느낌이다. 여전히 마코토와 함께 등교하는 유이치. 그리고 점심시간.

우리들은 뜰에서 어깨를 나란히 하고 앉아 있었다. 하루가 지나고, 서로 공통되는 유일한 화제는 해동의 일을 바라보고 있다.
유이치 : *정말로 나와 그녀석이 만났었을 지도 몰라.*
나는 그렇게 말을 꺼냈다.
아마노 : *예.*
아마노라는 아이는, 언제나처럼 무표정으로 대답했다. 내게는 그 무표정이 믿어지지 않는다. 그렇게 대답을 했다는 것은, 아무래도 믿을 수 없는 사실을 받아들이고 있다는 것이었다. 아니 실제로 받아들이고 있는 것이다. 그녀는, 오래 전부터 그것을 알고 있었던 것이다.
유이치 : *그게 인간이 아니라는 말이지?*
아마노 : *예.*
그렇다는 말이다. 실제로 그 하나 하나의 사실이 지금에 와서 점점 신빙성을 높이고 있다. 더 이상 그녀는 과대망상증을 가진 광언자가 아닌 내게 있어서는 유일한 상담상대였다. 어쩌면 이 아마노라는 아이도, 과거의 마코토와 만났을지도 모른다. 그렇게도 생각되지만, 그것보다도 먼저 해야할 질문이 산처럼 있었다.
유이치 : *도대체 뭐지? 녀석은 무슨 목적으로 이런 짓을 하고 있는 거지?*
아마노 : *그 아이는, 단지 정말로 아이자와씨를 만나러 왔을 뿐이겠지요. 그외에는 이유가 없을 거예요.*
유이치 : *만나러 오다니… 만나서 어쩌고 싶어했던 거지?*
아마노 : *만나고 싶었을 뿐입니다.*
아마노는 반복해 말했다.
아마노 : *지금 아이자와씨는 순간의 기적 속에 있습니다.*
유이치 : *기적….*
분명 그 정도의 말을 꺼내지 않으면, 설명이 되지 않는 상황이다.
아마노 : *그리고, 그 기적이란 일순간의 반짝임입니다. 그 아이가 자신의 생명과 바꾸어 손에 넣은 작은 반짝임입니다. 그것을 알아주세요.*
유이치 : *그게… 자신의 생명을 버려서까지 짧은 시간, 나를 만나러 왔다는 건가?*
아마노 : *저는 그렇게 생각합니다.*
유이치 : *뭐, 뭐야 그게….*
그 녀석이 취하고 있는 행동과, 지금 아마노의 입에서 말해지고 있는 사실에는 너무나 차이가 있다. 그런 가혹한 운명을 짊어지고… 그렇게 큰 결의를 가지고, 내 앞에 나타나지 않을 거다. 처음부터, 아무런 생각없이 언제나 있었을 거다, 그 녀석은.
유이치 : *….*
잠시동안 벌어진 그 사이를 아마노는 어떻게 읽었을까. 역시 정확하게 대답을 제시했다.
아마노 : *하지만, 이 기적의 가장 큰 비극은… 그것을 그 아이는 알지 못한다는 것입니다. 알고 계시겠지요? 그 아이는 아무 것도 모릅니다.*
그것은 기억상실의 말을 하고 있는

것이다. 정말로 아무 것도 모르고 있다. 그 아이는.

유이치 : *기적을 일으키기 위해서는 두 개의 희생이 필요하단 말이지. 기억과 그리고 생명.*

아마노 : *예.*

나는 한번 심호흡을 하며, 자신을 안정시키는데 급급했다.

아마노 : *찾아오는 이별은, 아이자와씨가 그 아이에게 정을 준 만큼 슬픈 것입니다. 그것을 각오하고 계세요.*

유이치 : *무슨 말이지 그건….*

말이 끝나버렸으므로, 그렇게 물어보았다.

아마노 : *….*

하지만 아마노는 그것에 대해 대답해주지 않는다.

아마노 : *그리고 하나.*

유이치 : *그래.*

계속되는 말에 나는 안심했다.

아마노 : *더 이상, 저를 끌어들이지 말아주세요.*

언제나와 마찬가지로 오늘도 방과후에 마코토가 찾아왔다. 오늘도 고기만두를 사주며 돌아오는 길목. 상점가로 돌아오는 도중, 마코토는 게임센터의 앞에서 멈추어 선다. 그녀의 시선은 스티커 사진기에 멈추어 있다. 신경을 써서 같이 찍고 싶을 때 말하라고 하는 유이치. 하지만 마코토는 그러고 싶지 않다며 돌아간다. 그리고 그날 밤 마코토는 다시 유이치와 자고 싶다며 방으로 들어온다.

'지금 아이자와씨는 순간의 기적 속에 있습니다. …그리고, 그 기적이란 일순간의 반짝임입니다. 그 아이가 자신의 생명과 바꾸어 손에 넣은 작은 반짝임입니다.'

잠들다 깨어난 탓인지, 갑자기 아마노의 그 말이 떠오른다. 아니, 자다 깨어나서가 아냐. 내가 마코토와 만났다는 사실을 받아들였기 때문이야. 그래서 마코토가 보고 있는 그 어둠이 결국은 찾아온다… 마코토가 향하고 있는 장소라는 곳도 알 수 있어. 그 결말을 각오하고, 마코토는 여행을 떠났겠지. 이 녀석에게 돌아갈 장소 따윈 없어. 지금이 모든 것이고, 그것이 마지막이다. 그것을 마코토는 모른다. 자신의 운명을 모른다.

이렇게 생각한 유이치는 불안 속에서 어린아이가 되어가는 마코토를 보고 생각한다.

자신의 환경을 아무 것도 모른 채 떨고있는 마코토. 기억이 없다는 것을 괴로워하는지, 그렇지 않으면 그것이 아말로 불행인지, 잘 모르게 되었다. 기억이 돌아온다면 마코토는 자신이 인간이 아니라는 것을 알게되고, 그리고, 지금의 생활이 일순간임을 알게 된다. 그것은 너무나도 잔혹한 것이 아닌가. 하지만 지금의 마코토는 자신의 목적을 알지 못하고 있다. 어째서 자신이 이곳에 오고, 무엇을 하고 싶어했는지. 나와 함께 하고 싶으면 함께 해도 좋아. 하지만 이 녀석은 청개구리처럼 행동하니까… 바보같이 시간을 버리고, 사라져 버리는 게 아닌가… 나만이 알고있을 뿐이었다.

1월 23일

다음날 아침, 마코토는 전날과 비교될 만큼 힘이 없고, 어리게 변해 있었다. 마코토는 이제 이도 닦을 수 없게 되어 버렸다. 유치원생 수준이 되어버린 마코토. 언제나처럼 마코토와 함께 집을 나서고, 학교로 향한다.

하루종일 마코토의 생각에 젖어있는 유이치. 나유키는 그런 유이치를 걱정한다.

방과후가 되면 역시 언제나처럼 유이치를 기다리고 있는 마코토를 만난다. 언제나와 같은 전개, 하지만 마코토의 몸은 이전과 같지 않다.

상점가를 지나 다시 게임센터 앞에서 멈추어 서는 마코토. 유이치는 더 이상 그녀가 그녀의 말대로 사진을 찍고싶지 않다는 게 아니라는 걸 알고 있다. 다른 소녀들과 함께 재잘거리며 사진을 찍고 싶어한다는 것을 누구보다도 잘 알고 있다. 하지만 언제나 부정하는 마코토. 그래서 이번에는 나유키 일가와 온 가족이 모여 스티커 사진을 꼭 찍어보자고 말하는 유이치. 마코토도 그것을 순순히 승낙하지만 언제 그런 날이 올 지는 아무도 알 수 없었다.

집으로 돌아온 마코토와 유이치. 마코토는 오늘도 유이치에게 책을 읽어달라고 한다. 이를 먼저 닦으라고 말하는 유이치. 마코토는 쪼르르 화장실로 달려가 이를 닦았다고 하지만, 유이치는 화장실 앞에서 치약이 묻혀진 칫솔을 발견한다. 매운 게 싫다며 이를 닦지 않는 마코토. 어쩔 수 없이 유이치는 마코토의 이까지 닦아주게 된다.

그리고 언제나처럼 함께 잠자리에 든다.

1월 24일

오래간만에 늦잠을 자게 된 유이치는 나유키에게 마코토와 함께 잔 것을 들킬 뻔하지만 이제와서 그런 것이 무슨 소용 있겠는가.

일요일이기도 하니 유이치는 마코토를 데리고 상점가로 나온다. 큰마음을 먹고 마코토에게 선물을 해주려는 유이치. 하지만, 마코토는 어린아이들이나 가지고 노는 작은 방울을 고르고 만다. 유이치가 보다 좋은 선물을 해주고 싶어한다는 것도 모른 채….

집으로 돌아와 저녁을 먹은 뒤, 유이치는 마코토 몰래 전의 언덕으로 가볼 생각을 하게 된다. 그곳에 어쩌면 마코토를 계속 인간으로 남게 해줄 무언가가 있지 않을까 하며…. 하지만 언덕을 아무리 찾아도, 단서가 될만한 것은 나타나지 않는다. 몇 시간을 헤매고, 몇 시간을 찾아보아도, 아무런 것도 나타나지 않는다. 포기하지 않고 언덕에 남아있는 유이치. 그리고 뒤에서 방울소리가 난다.

그곳에는 마코토가 서 있었다.

유이치 : *마코토….*

따라왔단 말인가. 전혀 알아채지 못했다.

마코토 : *저기, 마코토는….*

유이치 : *바보! 생각해 내지마!*

나는 달려가 그 작은 몸을 끌어안았다.

유이치 : *추웠지? 조김은 끝이야. 돌아가자.*

마코토 : *응. 돌아가.*



유이치를 따라온 마코토

마코토를 데리고 집으로 돌아오는 유이치. 그리고 하루가 또 지나간다.

1월 25일

오늘도 여전히 마코토와 일어난 유이치는 역시 마코토와 함께 학교로 향한다.

마코토 : *하, 오늘도 추워….*

유이치 : *그래… 하지만 조금만 참으면 돼. 조금만 있으면, 따뜻하게 될 테니까.*

마코토 : *다행이야. 추운 건… 이제 싫어.*

유이치 : *마코토는 추운데 약한 거야?*

마코토 : *응. 따뜻한 게 좋아. 봄이 와서… 계속, 봄이었으면 좋겠는데.*

유이치 : *그래. 마코토는 봄을 좋아하는구나.*

마코토 : *응. 계속 봄이라면 계속 건강히 지낼 수 있을 거야.*

나는 그 말에, 바보같은 기도를 그렸다. 봄이 온다면 마코토는 건강하게 된다. 그렇게 되면 모든 것이 좋은 방향으로 갈 것 같다. 그런 기분이 들었다. 그러니까 이대로 봄만 찾아오면 된다. 더 이상 어떤 나쁜 일도 일어나지 않고 봄만 와주면 되는 거다….

여느 때와 같은 학교생활. 하지만 오늘은 방과후가 되어도 마코토가 나타나지 않았다. 혹시나 하고 상점가로 가보는 유이치. 하지만 그곳에는 아유만이 있었다. 드디어 찾고있던 것을 찾았다고 하는 아유. 그래서 더 이상 만날 수 없게 될지도 모른다는 아유. 그리고 유이치의 눈앞에서 점점 멀어져 가는 아유… 그것이 단순히 아유가 사라지는 것만을 의미하는 것이 아님을 유이치는 아직 믿고싶지 않았다.


아유와의 이별…

집으로 돌아온 유이치. 하지만 집에는 마코토의 신발이 놓여있지 않다. 서둘러 학교로 뛰어가 보는 유이치. 학교에도 마코토의 모습은 보이지 않는다.

짐작이 가는 곳은 그곳뿐이다. 어젯밤에도 찾아갔던 그 장소. 축축한 길에서 미끄러지지 않도록 조심하며 나는 좁은 산길을 올라간다. 분명 언제나처럼 마코토는 이 근처에서 구르고, 옷을 더럽혔을 것이다. 그리고 또 이 앞으로 열려진 장소에서 홀로 무릎을 끌어안고 먼 곳을 바라보고 있을 것이다. 하지만, 아무도 없었다. 2번이고 3번이고 마코토의 이름을 불러보지만 대답은 오지 않는다. 바보 같은 일이라는 것은 알고 있었다. 시각으로써만 느껴지는 것이 아니다. 감각으로써 이 장소에는 사람의 인기척이 없었다. 그와는 대조적으로 무기질한 어둠만이 그 존재를 극명하고 있다. 그것은 무섭게 될수록 인간에게 다가왔다. 기름이 뒤덮인 바다에라도 발을 올려놓듯, 어둠 속으로 나뉘어져 갔다.

유이치 : *마코토!*

사라져 버린 자의 이름을 불러보았다. 그리고, 모든 노력이 끝났을 때, 나는 차갑게 식어버린 몸을 지면에 눕히고, 이것이 결말이라고 느꼈다.
마코토는 사라져 버렸다고,
아마노는 말했었다.

'지금 아이자와씨는 순간의 기적 속에 있습니다. …그리고, 그 기적이란 일순간의 반짝임입니다. 그 아이가 자신의 생명과 바꾸어 손에 넣은 작은 반짝임입니다.'
…기적은 그 빛을 감추었다.

집으로 돌아온 유이치는 나유키와 아키코씨를 만나고 이야기를 하고, 아무도 없는 마코토의 방을 둘러본 뒤 잠이 든다. 그리고 한밤중 마코토는 돌아왔다.

마코토 : *삐로가 사라져 버렸어…*

유이치 : *삐로가?*

마코토 : *계속 찾아보았는데… 찾을 수 없었어.*

유이치 : *그래, 알았어. 나머진 우리들에게 맡기고 너는 편안히 쉬도록 해, 알았지?*

마코토 : *응…*

엄청난 열을 내는 마코토를 자신의 침대에 눕히고, 유이치는 마코토의 곁에서 잠이 들었다. 마코토가 손에 걸고 있는 방울을 꼭 쥐고서….

1월 26일

누워있는 마코토를 뒤로한 채, 학교로 향하는 유이치. 언제나처럼 의미 없는 수업을 끝내고 집으로 돌아온다. 언제나처럼 마코토와 함께 하는 시간들. 오후가 되자 누군가에게서 유이치에게 전화가 온다.

전화기를 들고 보류를 해제했다.

유이치 : *여보세요*

…

유이치 : *여보세요. 바꿨습니다만.*

…

유이치 : *아마노지?*

…

소리 : *아이자와씨… 인가요?*

유이치 : *그래, 역시 아마노구나?*

아마노 : *예*

유이치 : *어떻게 된 거야?*

아마노 : *…*

유이치 : *지금 어디야?*

아마노 : *… 역 앞입니다.*

유이치 : *알았어. 지금 갈게. 가만히 있어 줘.*

그것만 말하고 수화기를 놓았다. 직접 만나서 이야기하는 쪽이 좋다는 것을 서로 알고 있었다. 나는 다시 방으로 돌아가 마코토에게 나갔다 오는 것을 전했다. 납득해 주려나? 따라갈래, 따위의 말을 하면 곤란한데. 마코토가 있다면 아마노는 아무런 말도 하지 않을 테니까. 하지만 그것은 기우로 끝난다.

마코토 : *…*

방울을 가지고 놀다 지쳤는지, 마코토는 침대에 기대있는 듯, 조용히 자고 있었다. 깨어나지 않도록 모포만을 어깨까지 덮어주고 나섰다. 내가 도착할 때까지의 짧은 시간, 아마노의 심정에 변화가 없기를 기도할 뿐이었다. 역 앞까지 도착하여 나는 주변을 바라본다. 아마노는 알기쉬운 곳에 있었다. 아무도 없는 한산한 길가의 입구. 그곳에 가만히 서 있었다.

유이치 : *여*

아마노 : *…예*

나를 알아채고는 아마노는 한 템포 늦게 대답했다.

유이치 : *이런 곳에서 뭐 하는 거지? 아마노의 집, 이 근처야?*

아마노 : *아뇨, 먼데요.*

유이치 : *그렇군…*

아마노 : *예*

유이치 : *…*

아마노 : *…*

잠시동안 상대방이 나서기를 기다리는 듯, 서로 입을 다물고 있었다.

아마노 : *…*

유이치 : *…*

아마노 : *그 아이는, 어떻죠?*

갑자기 아마노가 입을 열었다. 나는 그 말로 구원받은 듯 한 기분이 된다. 마지막에 만났을 때 아마노는 내게 말했다. '더 이상 저를 끌어들이지 마세요' 라고. 그래서 내가 먼저 그 이야기를 꺼낼 수 없었다. 나는 언제라도 그것을 아마노에게 말하고 싶었다. 이야기하고, 현실태를 파악하고 싶었다. 불안해서, 불안해서 어쩔 수 없었단 말이다.

유이치 : *여러모로 변하고 있어. 아마노와 이야기할 때부터.*

아마노 : *무슨 일이 있었나요?*

유이치 : *마코토는… 마치 어린아이로 돌아가는 듯, 여러가지를 잊어가고 있어.*

아마노 : *고열도 나겠지요?*

유이치 : *아, 그래.*

아마노 : *…힘이 사라질 때, 발열하는 것 같습니다.*

유이치 : *그건… 예비동작, 같은 건가?*

아마노 : *예비… 아뇨, 본래라면 그걸로 끝났겠지요. 하지만 생각이 강해서 불완전한 형태로 지금도 있을 수 있는 거예요.*

아주 오래 전부터 시작되어 있던 것이다. 이전부터 마코토의 일상생활에 걸친 이상함을 알고 있었다. 그것이 야말로 예비동작이었다. 책의 글자를 읽지 못하게 된 것도 그렇고, 젓가락을 쥘 수 없게 된 것도 그렇다. 자주 넘어지는 것도 그것 때문일지 모른다. 그리고 이번 발열로 한번에 증상이 진행되어 버렸다. 하지만 겨우 마코토는 버텨냈다. 그렇다면 더 이상 마코토의 생각은 언제 그 보상을 받게될 지 모를 상태인 것이다.

아마노 : *두 번째를 넘길 수 없을 거라고 생각해 주세요.*

마코토는 그렇게도 나와 함께 하고 싶었단 말인가? 그런 어린아이가 되어서까지….

유이치 : *그리고 어떻게 되는 거지, 녀석은…*

아마노 : *사라집니다. 처음부터 없었던 것처럼.*

나는 눈을 감고 고개를 떨구었다. 뭐라 말해야 좋을지 모르겠다.

유이치 : *…*

아마노 : *…*

아마노는 단지 입을 다문 채 내가 다음의 말을 꺼내기를 기다리고 있었다. 그렇게 보였다. 그녀라면, 만약 더 이상 이야기를 계속하고 싶지 않다면 간단히 나를 두고 가버렸을 테니까 말이다. 지금까지 그랬던 것처럼, 내가 알고 있는 그녀는 그런 인간일 것이다.

유이치 : *뭐든지 좋으니, 이야기를 해줘.*

아마노 : *…부질없는 오래 전 일입니다.*

유이치 : *좋아. 들려줘.*

아마노 : *망루의 언덕은 알고 계시죠?*

유이치 : *…*

여기서는 건물 때문에 보이지 않았지만, 내가 눈을 돌린 쪽에 있을 것이다. 마코토가 오랫동안 있었던 것 같다는 언덕 말이다. 보통 그렇게 부른다는 것이 동시에 생각났다.

유이치 : *그래*

아마노 : *그 망루의 언덕에는 신기한 짐*

숭이 살고 있었던 것 같습니다. 오래 전부터 그것은 요호(妖狐)라 불려, 모습은 여우와 같으며, 많은 나이를 먹은 여우가 그런 생물로 변해갔다는 것 같습니다. 그것이 모습을 보인 마을에는 차례차례 재앙이 찾아오게 되어, 그때부터 재앙의 상징으로 두려워하게 되었습니다. 현대가 되기까지 말이죠.

후~ 하고, 아마노는 작은 한숨을 쉬었다.

아마노 : *하지만 그것만으로는 어디에나 자주 있는 옛날이야기이겠지요.*

유이치 : *그게 그녀석이라는 말이야?*

아마노 : *아이자와씨, 그 아이는 아이자와씨에게 재앙을 불러일으키러 온 것입니다.*

유이치 : …

만났을 때의 일을 생각해 본다. 분명 녀석은 만났을 때부터 나를 증오해왔다. 정말로 녀석은 내게 재앙을 불러일으키기 위해 찾아온 요호인 것인가? 그것만의 보수를 받기 위해서 나는 그곳에 갔던 것인가? 정신을 차려보니 아마노가 고개를 떨구고 어깨를 떨고 있었다.

아마노 : 아이자와씨는… 분명히, 힘든 일을 맞이하게 될 거예요. 앞으로….

침통한 목소리.

유이치 : *아마노는… 그것을 경험하고 있구나.*

확신한 예감으로부터 그런 말이 입에서 나왔다.

아마노 : *그 아이들은… 옛날이야기에 있을만한… 그런 증오할만한 존재가 아닙니다….*

유이치 : *그래, 이미 알고 있어.*

아마노 : *정말로… 좋은 아이들이니까… 그래서… 이렇게 괴롭고, 슬퍼요….*

아마노가 마코토를 알게되는 걸 거부하는 이유가 그곳에 있었다는 것을 지금 알게 된다. 같은 환경에 아마노도 자신을 놓였던 적이 있었단 말이다. 그리고 두 번 다시 하고 싶지 않은 힘든 이별을 경험했다. 아마노의 떨리는 어깨가 그렇게 말하고 있었다. 더 이상 두 번 다시 슬픈 일을 겪고싶지 않았던 것이다. 그녀는.

유이치 : 미안해….

아마노 : ….

아마노는 눈물을 흘리지 않은 채 울고 있었다. 그리고 나는 앞으로 아마노의 전철을 밟으려 하고 있다. 같은 운명을 만나려 하고있는 것이다.

아마노 : *아이자와씨….*

떨리는 목소리로 아마노가 말했다.

아마노 : *저는… 그래서 이렇게 되어버렸지만… 아이자와씨는 부디 강하게 살아 주세요.*

이렇게… 그것은 지금의 친구도 하나 없는 그녀의 환경을 말하는 것일까? 그 이별을 거쳐 그녀가 어떻게 변해버렸는지는, 그녀를 알게된지 얼마되지 않는 나는 알 수가 없었다. 하지만 아마노는 변해 버렸다. 그 이별을 겪고… 나는 크게 한숨을 쉬었다. 그리고.

유이치 : *아우.*

감사의 의미를 포함하여 서로에게 외치는 듯한 강력한 대답을 했다. 아마노와 이야기를 하여 불안했던 내 가슴속은 약간 침착해졌다. 찾아오는 이별의 날을 피할 수 없다면, 마코토의 기대에 응해주지. 그것밖에 할 수 없었고, 그것이 마코토가 원했던 것이라면 나도 만족이다. 어차피, 그것이 그 녀석의 목적이니까. 마지막 한 순간까지 함께 지내줄게. 그렇게 생각했다.

집으로 돌아온 유이치는 나유키와 아키코씨에게 오래 전의 일과, 지금 마코토에 대한 이야기를 모두 털어놓았다.

그리고 마코토는 그날을 경계로 조용하게 변하였다. 조용하다는 것은 사실 적절하지 못하겠지. 어디까지나 좋게 표현한 것이다. 말을 쓰는 것조차 힘들게 되어버렸다. 라는 것이 실제의 상황이었다. 아무 것도 하지 않는 시간이 많게되고, 하루하루가 지나갈수록 가만히 있었다. 창문 밖으로 내리는 눈을 나는 마코토와 조용히 바라보고 있었다. 마코토의 손은 내 무릎 위에 있다. 작고, 따뜻한 손이다. 내가 옆에 있다는 것을 언제라도 확인하고 싶겠지.

유이치 : *마코토.*

마코토 : ….



유이치 : *이봐, 마코토.*

마코토 : *…?*

천천히 마코토의 얼굴이 이쪽을 바라본다.

유이치 : *귤, 먹을래?*

아키코씨로부터 받은 귤을 손으로 잡아 그것을 마코토에게 보여주었다.

마코토 : *…서?*

유이치 : *글쎄, 그건 먹어보지 않으면 모르지. 자 그럼 내가 먼저 먹어볼 테니까.*

엄지를 귤의 가운데로 찔러 넣고, 그것에 힘을 넣어 두 개로 가른다. 그 반쪽을 다시 두 개로 가른 후에 한쪽의 껍질을 까서 입으로 가져간다.

마코토 : *…서?*

유이치 : *아니, 맛있어. 정말.*

마코토 : *그럼, 먹을래.*

마코토의 손바닥에 한 개를 놓아준다. 마코토는 그것을 잠시 바라본 뒤, 입으로 가져간다.

마코토 : *…, …응.*

신 것처럼 입을 삐죽댄다.

유이치 : *하하, 신가보구나?*

마코토 : *…하지만 맛있어.*

유이치 : *그렇지?*

둘이 한 개의 귤을 나누어 먹었다. 모두 먹은 후에, 아까운 듯이 껍질을 입에 남기고, 마코토는 얌얌하며 입을 움직이고 있었지.

유이치 : *너무 먹으면, 또 너, 그렇게 된다니까?*

마코토 : *응….*

마코토가 끄덕이고 창문으로 눈을 옮긴다.

점점 더 눈이 내리고 있었다. 무표정한 채로 마코토의 옆모습을 나는 가만히 바라보았다. 그리고 마코토는 더 이상 웃지도, 화내지도 못하게 되었다. 그것은 인간다움을 잃어간다는 것이었다. 힘들게 인간의 모습으로 있다는 것을 생각한다면 그것은 당연한 일이었다. 인간의 모습이지만, 그 감정은 더 이상 인간의 것이 아니다. 이렇게 그 과정을 지켜보는 것만으로도 가슴아픈 일이었다. 차라리 그때 사라져버린 쪽이 좋지 않았었나 하는 생각이 떠오른다. 내가 먼저 약해져버린 것일까? 마코토와 서로 할퀴고 싸우며 놀았던 때가 벌써 그리워진다. 그때의 마코토는 미워할 정도로 건강했는데….

유이치 : *자 마코토.*

마코토 : *…?*

눈만을 이쪽으로 향한다. 이젠 더 이상, 아무 것도 비치지 않는 듯 한 눈을 하고 있었다. 마치 순진무구한 어린아이와 같은.

마코토 : *아우….*

마코토의 입에서 삼키지 못한 귤껍질을 꺼내게 한 뒤 내 손으로 옮겼다. 저녁식사가 끝나고, 침대에 누워 뒹굴고 있었다. 식사는 정말 피곤하다. 하지만 이미 모두들 사정을 이해해주고 있고, 이전과 같은 무거운 분위기도 아니다. 그리고 유일하게 모두와 함께 있을 수 있는 시간이다. 피해를 끼친다 해도, 그것을 중요하게 하고 싶었다.

마코토 : *저기, 유이치.*

정신을 차리니 방으로 돌아가 있어야 할 마코토가 방문을 열고 얼굴을 비추었다.

유이치 : *왜 그래 마코토?*

나는 피곤함을 보이지 않기 위해, 침대에서 내려왔다.

마코토 : *책, 읽어 줘….*

유이치 : *책? 만화 말이지?*

끄덕인다.

유이치 : *좋아, 이쪽으로 와.*

마코토 : *응.*

기쁜 듯이 걸어온다. 옆으로 와서 누운 뒤 내 팔에 코를 가져다 댄다. 예전 같았으면 귀찮다며 내팽개쳤을 일을 생각해 낸다. 하지만 지금은 하고 싶은 대로 해주자. 더 이상 청개구리

같은 애정표현 따위엔 의미가 없었다.
유이치 : 자.
마코토가 들고 온 만화를 손에 들고 페이지를 넘긴다.
유이치 : 어, 이거, 얼마 전에 읽어 주었던 거잖아.
마코토 : 읽어 줘.
마코토는 단지 그렇게 반복해 말한다.
아직도 이런 오락에 흥미를 보이는 것은 내게 있어서는 용기를 주는 것이었다.
유이치 : 그래, 그랬지, 얼마든지 읽어줄게, '사랑은 언제나 당돌하다.'
빙글빙글 머리를 흔드는 마코토. 듣고 있는지 듣고 있지 않는지, 잘 알 수 없었지만, 나는 낭독을 계속했다.
유이치 : '알았어 꼭 만나러 올 테니까.' '그때는 둘이 함께 있자. 결혼하자'
마코토 :하고싶어….
유이치 : 응?
갑자기 마코토가 말을 한다.
유이치 : 뭐라고 말했어?
마코토 : 하고싶어… 결혼.
유이치 : 크게 되면 말이지.
마코토 : 유이치와 결혼하고 싶어…. 그렇게 하면 계속 함께 있을 수 있어….
유이치 : 그래, 계속 읽어줄까?
마코토 : 응
하지만 나는 알고 있다. 그때는, 마코토가 커버리는 날은 존재하지 않는다는….



다음날, 유이치는 마코토를 두고 학교로 향한다. 학교에서의 생활은 허무 그 자체, 단지 하교시간만을 바라보며 지낼 뿐이었다. 그때의 나는 누구도 다가오지 않는 인간이었겠지. 학교에서는 마치 재미없는 인간이 되어 버렸다.
더 이상 마코토가 마중나오지 않는다. 집에서 가만히 있으며, 내가 돌아오는 것을 기다리고 있을 뿐이다. 선물로 고기만두를 사다주어야지 하고 상점가로 향한다.

유이치 : 아….
그곳에서 나는 한가지를 보고, 당돌한 생각을 한다. 아무래도 가만히 있을 수 없게 되어 달려가기 시작했다.
유이치 : (나중이 되어서 후회하지 않도록 말이지)
마코토의 생각에 응해 주자. 나는 그렇게 맹세했었으니까.
유이치 : 하아, 하아, 아키코씨, 나유키! 구두를 벗어 던지고 두 명의 이름을 부르면 거실로 향한다.
나유키 : 왜 그래?
운좋게도 둘이 함께 차를 마시고 있었다.
아키코 : …?
내 기세에 놀랐는지, 둘은 동시에 내 얼굴을 향했다.
유이치 : 지금부터 나가지 않겠어요?
나유키 : 응? 어디가게?
유이치 : 상점가, 때로는 모두 외식정도 하는 게 좋지 않을까 해서.
나유키 : …?
아키코 : 좋은 생각이야. 기분 좋은 일이라면 대환영이지.
아키코씨가 뜻을 알아챘다는 듯 말해 주었다.
나유키 : 엄마가 만드는 밥이 밖에서 먹는 것 보다 맛있지만, 그래도 분명 때로는 괜찮을 지도.
나유키도 더 이상 불만을 붙이지 않고 찬성해 주었다.
유이치 : 그런데 마코토는?
아키코 : 놀다 지쳤는지, 자고 있어.
정말로 아키코씨는 마코토를 하루종일 상대해 준 것 같다. 내가 감사의 미소를 보이자, 아키코씨는 그 이상의 미소로 답해 주었다. 나는 2층까지 달려가 마코토의 방을 노크해 부른다.
유이치 : 이봐, 마코토, 지금 모두 나갈 꺼야.
… 대답이 없었다.
유이치 : 내 방인가…?
옷을 갈아입고, 내 방으로 돌아와 본다. 그러자 예상대로, 마코토가 내 침대 위에서 쿨쿨 자고 있었다.
유이치 : 이봐, 마코토.
살짝 손을 볼에 가져다 댄다.
마코토 : …?
얇게 눈을 뜨고 내 얼굴을 바라본다. 그리고 바로 그 손으로 내 옷을 잡았다. 찰랑 하고 방울소리가 났다.
유이치 : 지금부터, 모두 나갈 꺼야. 갈꺼지?
마코토 : 응
물론 이라는 듯, 졸린 채로 침대에서 나온다.
유이치 : 먹고싶은 것 먹자.
아키코씨는 대환영이라고 했지만, 주방을 살펴보니, 그것도 신경을 써 주었던 것이라는 게 밝혀졌다. 이미 그곳에는 저녁밥의 준비가 끝나 있었다. 하지만, 그것에 대해 말한다 해도 아키코씨에게 더욱더 신경을 쓰게 하는 것이었기 때문에 나는 아무 말도 없이 모두와 함께 모른 척 한다. 정말로, 아키코씨에게 피해만 끼치고 있다.
마을에 딱하나 있는 패밀리 레스토랑에 들어가 많은 가족과 함께 우리들도 재미있게 저녁을 먹었다. 마코토도 오래간만에 표정을 비추었던 것 같다. 웃는 일은 없었지만, 그것만으로도 기뻐하고 있는 것이 충분히 전해진다. 나유키도 직접, 마코토를 신경 써주었고, 우리들은 틀림없이 사이좋은 가족으로 보였을 것이다. 만족이었다.
유이치 : 자, 그럼.
이제 돌아가는 것만 남았을 때, 나는 말을 꺼낸다.
유이치 : 저거, 함께 해보지 않을래?
나유키 : 어?
모두가 내가 지시한 곳, 게임센터의 문 앞으로 눈을 향한다.
아키코 : 뭐지 저건?
나유키 : 스티커 사진기에요. 이 장소에서 찍은 사진이 스티커가 되는 거에요.
나유키가 나를 대신하여 설명했다.
아키코 : 헤, 재미있을 것 같구나.
아키코씨는 나이에 비해 분위기를 잘 탄다. 라는 걸 입 밖으로 낸다면 혼나겠지만….
유이치 : 좋아, 자 가자.
시간대가 좋았다. 언제나 젊은 소녀들이 줄을 서고 있을 사진기에는 아무도 없었다. 헝겊으로 된 장막을 넘기고 디스플레이 앞에 늘어선다.
아키코 : 좁구나….
나유키 : 와, 엄마 밀지 마. 나 안나오잖아.
유이치 : 이봐이봐, 내 앞에 오지마!
서로 밀고 밀리는 가운데, 마코토가 없다는 것을 알아챈다.
유이치 : 이봐, 마코토, 어디간 거야?
뒤돌아 찾아보니 조금 떨어진 곳에서 멍청히 서서 이쪽을 바라보고 있다.
마코토 : ….
그래, 마코토는 언제나 저렇게 밖에서 즐거워 보이는 듯 한 풍경을 바라보고 있을 뿐이었다. 그리고 그 시끄러움이 사라져 버린 후, 홀로 쓸쓸히 자신을 그 속에 투영시켰다. 그런 환영만을 찍은 혼자만의 사진을 소중히 가지고 있었던 것이다. 더 이상 그런 사진 따위, 가지고 있을 필요없어.
유이치 : 뭐하는 거야, 너! 더 이상보고만 있을 필요 없어. 자, 함께 찍을 친구가 있잖아?
마코토 : ….
유이치 : 기다리고 있는 거야, 네가 오는 걸. 자, 이리와.
나유키 자, 마코토, 같이 찍자.
나유키도 그렇게 마코토의 이름을 불렀다.
아키코 : 마코토, 가운데로 와. 엄마는 뒤에 있어도 좋으니까.
아키코씨도 그렇게 말하고 웃는다. 그렇게 모두 마코토를 불렀다. 그러자….
마코토 : 와.
행복한 듯이 얼굴을 피고, 다가왔다. 나는 그 모습을 보고 눈물이 나올 것만 같았다.
유이치 : 자, 가운데로 들어와.

표정을 거의 잃었음에도 불구하고, 이렇게 기뻐하다니. 동경했던 것이었다. 계속, 이 녀석은 이렇게 하고 싶었던 거다. 사람들 사이에서 피어오르는 온기. 그런 온기 속에서 살고, 자유롭게 그것을 느끼고 싶었을 뿐이었다. 이 녀석이 갈망하고 있던 것은 이렇게도 사소한 것일 뿐이었다.

나유키 : ***뭔가 쓰면 문자가 들어가는 것 같아.***

붙어있는 펜을 가지고, 나유키가 화면의 설명서를 보고 있었다.

유이치 : ***그런 건, 적당히 쓰면 되는 거야.***

그것을 빼앗아 나는 화면에 글자를 써넣었다.

나유키 : ***이제 됐어?***

유이치 : ***좋아!***

나유키 : ***그럼 찍는다.***

유이치 : ***좋아!***

나유키 : ***마코토도 좋아?***

마코토 : ***응***

나유키가 눈앞의 촬영 버튼을 눌렀다.



마코토가 가장 갖고 싶어했던 스티커 사진

밤에는 불꽃놀이를 했다. 그것은 아키코씨의 아이디어였다. 언젠가 마코토가 불꽃놀이를 하고 싶다고 말했던 것을 생각해 냈기 때문이다. 하지만, 그 말은 마코토가 혼나지 않도록 그 상황을 떠넘기기 위한 것에 불과했다. 하지만, 그것이야말로 이제 와서 하게 되었다. 우리들이 네 명이서 공유할 수 있는 시간을 만들 수 있다면, 무엇이든 좋았다. 겨울의 불꽃놀이는 이상하게도 쓸쓸하기만 하였다. 마코토는 정말로 기뻤는지, 여러가지 화약을 가지고 어린아이처럼 좁은 마당을 빙글빙글 달렸다. 불꽃의 빛을 받은 마코토의 그 건강한 옆모습조차도, 언젠가는 사라져 가겠지. 모든 불꽃이 없어지자, 마코토는 쓸쓸하게 뜰에 서 있는다.

아키코 : ***추우니까, 슬슬 안으로 들어가자. 따뜻한 걸 만들어 줄 테니까.***

아키코씨가 마코토의 어깨에 손을 올려놓는다. 그래도, 마코토는 계속, 다음의 불꽃이 나오기만을 기다리고 있었다. 축제가 끝난 후의 쓸쓸함. 즐거웠던 시간은 계속되지 않고, 언젠가 맞이해야 할 때를 맞이하는 것이다.

잠들기 전에는 마코토와 함께 종이비행기를 만들어 놀기로 했다. 이전에 마코토가 하자고 했던 것을 기억해 내, 내가 제안한 것이다. 오늘은 끝까지 놀게 해주자. 쓸만한 종이가 없었기 때문에, 노트의 페이지를 가위로 잘라 2장 준비했다.

유이치 : ***자, 이쪽이 마코토 꺼야.***

그 한 장을 마코토의 눈앞에 놓는다.

유이치 : ***우선 반으로 접는다.***

종이를 접어 보인다.

마코토 : …;

마코토가 내 움직임을 따라서 종이를 접는다.

마코토 : ***아우.***

반이 되지 않고 삐뚤어지게 접혔다.

유이치 : ***자, 다시 한번 펴서.***

마코토 : ***아우.***

유이치 : ***반으로 접어.***

나는 다시 한 번 견본을 보인다.

마코토 : …;

또 삐뚤어지게 접혔다. 마코토에게는 잔혹한 놀이었나?

유이치 : ***자, 다시 한번, 신중하게, 여기서 기다려 줄 테니까.***

마코토 : ***아우…;***

내가 도와줘 겨우 반으로 접혔다.

유이치 : ***자 펴봐, 이건 선을 만드는 것 뿐이니까.***

마코토의 종이는 접혀진 선 투성이로, 어떤 게 제대로 된 선인지도 알 수 없는 상태였다.

유이치 : ***여기야, 이 선에 맞추어 이렇게 접어.***

둘이 힘을 모아, 한 개의 종이비행기를 만들어 간다.

마코토 : ***아우.***

완성된 종이비행기는 여기저기가 접혀 있었다. 미스투성이었다. 하지만 이것도 놀이다. 즐거웠다면 되는 거다. 그리고 그것을 날리며 놀았다. 바로 떨어지는 비행기였지만, 마코토는 몇 번이고 몇 번이고 줏어서 다시 날렸다. 그 모습이 재미있어, 나는 계속 바라보고 있었다. 잠이 들 때까지 계속….

눈을 뜬다는 것은 언제나 무섭다. 마코토가 더 이상 옆에 있지 않을지도 모르기 때문이다. 하지만 아직 오늘 아침도 있어 주었다.

유이치 : …;

내가 깨워보아도 마코토는 전혀 깨어날 기색도 없이, 작은 숨만을 들이 내쉬고 있었다. 최근에는 낮에도 조금만 눈을 떼면 잠들어 버리는 일이 많았다. 피곤해 있겠지. 그대로 잠들게 해 준 뒤, 나는 방을 나섰다. 그리고 그날 방과후.

유이치 : ***여.***

나는 힘들지만 밝게 그녀에게 말을 걸었다. 그녀는 더 이상 나와 관여하고 싶어하지 않을지도 모른다. 하지만 나는 그녀와 이야기하고 싶다. 화제는 무엇이든 좋다. 단지, 그 뒤에 짊어지고 있는 것을, 암흑 속에서라도 공유할 수 있다면 좋다. 그것만으로도 나는 침착해질 수 있다. 자신을 끌어올릴 수 있다.

아마노 : ***예.***

아마노는 지금까지처럼 무감정적인 대답을 했다.

유이치 : ***지금 돌아가?***

아마노 : ***예.***

유이치 : ***그럼 같이 돌아갈까?***

아마노 : ***하지만, 집의 방향이 전혀 다르네요.***

유이치 : ***괜찮아, 교문까지만이라도 말야, 싫어?***

아마노 : ***아뇨, 그러면 교문까지.***

나와 아마노는 말수가 적은 대화를 하면서 복도를 걸어간다. 사물함이 있는 곳에서 우선 헤어진 뒤, 다시 승강구를 빠져나간 것에서 만난다.

아마노 : ***이제, 얼마 남지 않았군요.***

교문까지의 거리를 문으로 계산한 뒤 아마노가 말했다.

유이치 : ***그렇군.***

아마노 : …;

두명의 발이 교문을 넘어섰다.

아마노 : ***그러면***

아마노가 가볍게 고개를 끄덕이고 헤어짐의 인사를 했다.

유이치 : ***그래, 또 만나.***

둘은 그 장소에서 헤어져, 등을 맞댔다.

유이치 : ***…잠깐 아마노!***

하지만 나는 다시 발뒤꿈치를 되돌렸다.

유이치 : ***만나주지 않겠어? 그 녀석을.***

아마노 : …;

등진 채로 아마노는 말이 없었다. 또 나는 그녀에게 고통스런 생각을 하게 만들고 있겠지. 하지만 아마노를 만나게 해주고 싶다. 지금 모든 것을 이해하고 그 녀석을 대해줄 수 있는 것은 나 이외에는 아마노 밖에 없었다. 무엇이든 말을 걸어주길 바랬다. 그 녀석을 조금이라도 안심시켜주었으면 좋겠다. 내 멋대로의 부탁을 들어주었으면 좋겠다.

아마노 : ***…예.***

아마노는 그렇게 말했다.

아마노 : …;

마코토 : …?

서로 마주선 마코토와 아마노, 둘 다 무표정이었다. 마코토는 실제로 아무런 생각이 없겠지. 하지만 아마노는 그 가슴속에 어떤 생각을 지금 떠올리고 있을까?

아마노 : ***처음 뵙겠습니다. 아마노라고 합니다.***

아마노는 인사부터 시작했다.

마코토 : …;

그리고 마코토의 인사를 기다렸다. 나는 아마노가 의도하는 것이 무엇인지 모르겠다. 그것은 마치 자기자신에 대한 접근 같은, 그런 기분이 들었다. 마코토는 자신의 이름조차 말할 수 없다. 그것을 그녀는 마코토의 상태를 보고 이해할 수 있었을 것이다.

아마노 : ***자, 이름은?***

마코토 : ***아우…;***

무엇을 물어보았는지도 모르겠지. 마코토는 입을 다문 채, 단지 아마노의 얼굴을 들여다볼 뿐이었다.

아마노 : ***이름은?***

아마노는 질문을 반복했다.

어조는 부드럽게, 약간 놀란 듯한 반응을 보이는 마코토를 앞에 두고도, 시종 평온한 말투였다. 그리고 그것은 상대를 처음부터 끝까지 이해하고 있는 사람의 배려였다. 결코 자신만

을 생각하지도 않았으며, 마코토에 대해서도 힘들게 하고 있지 않았다. 말하자면 보호하는 자, 어머니의 부드러움이었다. 그것을 알았을 때 나는 아마노에 대한 의심이 사라져 갔다. 역시 아마노라 다행이야. 나 역시 지금의 아마노와 같은 기분이 될지도 몰라. 그것은 큰 아픔을 받아들여 처음으로 태어나는 강함이라고 생각된다. 나는 그런 아마노의 모습을 보는 것만으로도 충분히 만족했다. 아마노는 분명 시간이 지날수록 돌아온다. 그런 생각이 들었다. 마코토도 첫 대면임에도 불구하고, 도망치거나 하지 않는다. 계속, 아마노의 질문을 이해하려고 노력하는 듯이 보였다.

아마노 : 이름은?

마코토 : 아, 아우….

마코토의 얼굴이 열이라도 나듯, 빨갛게 달아올랐다. 마코토 나름대로 필사적인 것이다.

아마노 : 이리와.

아마노는 양손을 벌렸다.

마코토 : ….

조금 머뭇거린 후 그 팔 속으로 마코토가 걸어간다.

아마노 : ….

아마노는 그 작은 몸을 끌어안고, 그리고 머리를 쓰다듬어 주었다.

아마노 : 이렇게 하면, 침착해져요.

나를 바라보지도 않고, 아마노는 작은 목소리로 설명했다.

마코토 : ….

마코토는 기를 죽이고, 그 소녀의 몸에 자신을 맞기고 있었다.

머리를 쓰다듬으며, 아마노는 그렇게 반복했다.

마코토 : 아우….

아마노 : 자, 힘내, 이름은?

마코토 : 우….

나오지 않는다.

아마노 : 이름은?

끈질기게 아마노는 질문을 계속한다. 어조는 계속 평온한 상태였다.

아마노 : 자, 이름은?

마코토 : 아우… 마

아마노 : 마?

마코토가 끄덕인다.

아마노 : 마 다음은?

마코토 : 코…

아마노 : 마코? 마코가 끝이야?

설레설레 고개를 옆으로 흔든다.

아마노 : 마코… 다음은?

마코토 : 아우….

아마노 : 자, 조금 더.

마코토 : …토

아마노 : 토? 마코토? 마코토로 된 거야?

마코토 : 마코토, 아우, 마코토.

크게 끄덕인다. 드디어 인사가 끝난 것이다.

아마노 : 좋은 이름이야 마코토.

마코토 : 아우.

즐거운 듯, 마코토는 손을 꼭 쥐고 흔들고 있었다. 말을 할 수 없는 본인대신, 그 손목에 걸려있는 방울이 찰랑찰랑 노래하는 듯 울렸다. 아마노는 상을 주듯, 마코토의 머리를 계속 쓰다듬어 주었다. 평온하게 미소지으며, 그런 둘의 모습을 보며, 나도 덩달아 웃음지었다. 정말 다행이야. 둘을 만나게 해주어서. 일시적이라고는 하지만, 마코토는 자신의 이름까지 기억해 냈던 것이다. 그런 건 내겐 불가능했겠지. 분명 아마노는 마코토의 좋은 친구로 있어줄 것이다. 오늘부터, 계속… 앞으로도… 다행이야.


즐거워하는 마코토

유이치 : 자 마코토.

마코토 : ….

마코토는 더 이상 대답도 할 수 없었다. 단지 내 곁에서 몸을 기대고 있을 뿐이다.

유이치 : 책, 읽어 줄까?

마코토 : ….

자신에게 말을 걸고 있다고는 생각하고있지 않겠지. 단지 손목의 방울을 찰랑찰랑 울리며 놀고있을 뿐이다. 어제저녁부터 틈만 나면 그렇게 하고 있다. 그것만으로 만족하고 있는 마코토를 보고 있는 것은 너무나도 힘들었다.

유이치 : 좀더 좋은걸 선물해 주었으면 좋았을 텐데 말야.

더 이상, 다른 것을 사준다 해도 그 의미도 알 수 없겠지. 그것이 처음이자 마지막의 선물로 되어버린 것이다.

유이치 : 자, 마코토, 뭔가 하고싶은 것 없어?

마코토 : ….

찰랑찰랑하며 방울을 울리는데 몰두하고 있었다. 그것을 하고있으면 다른 일에는 전혀 신경을 쓰지 않는 듯하다.

유이치 : 자, 그런 것 그만하고 말야. 하고싶었던 일 잔뜩 있었잖아? 오늘하루라면 뭐든지 해줄 수 있어. 학교도 쉬어버렸으니까 말야.

마코토 : ….

찰랑 찰랑.

유이치 : 눈도 그쳤는데, 놀러 나갈까? 어디 가고싶어? 유원지라든지, 동물원이라든지, 수족관, 어디라도 좋아.

마코토 : ….

유이치 : 이봐, 마코토… 대답해 줘… 같이 놀자.

그것은 나 자신의 기도이기도 했다.

마코토 : …아우.

마코토가 입을 열고 이쪽을 바라보았다.

유이치 : 오, 왜 그래? 뭐야? 말해봐.

마코토 : ….

가만히 내 얼굴을 바라볼 뿐이었다. 더 이상 마코토의 입에서는 사람의 말이 나오지 않는다.

마코토 : ….

단지 볼을 가져다 대고, 내게 체중을 맞길 뿐이었다.

유이치 : 그래, 마코토는 나와 함께 있을 수 있다면 좋은 거지? 그것뿐이지?

마코토 : ….

마코토의 몸을 끌어안자, 안심하고 마코토는 몸의 힘을 뺐다.

1월의 마지막 날. 그 날도 마코토는 내 옆에 있었다. 오늘이 끝나면 달이 바뀌고, 봄에 한발자국 다가간다. 하지만 아직 멀기만 하다. 아직 따뜻한 봄은 멀었다. 빨리 봄이 되었으면 좋겠다. 마코토가 좋아하는 계절이 되었으면 좋겠다. 그렇게 되면… 다시 마코토는 건강해질 테니까….

다음날 아침. 마코토가 다시 열을 내기 시작했다. 그게 어떻게 되는 것인지는 아플 정도로 알고있었기 때문에, 나는 단지 당하고 있을 수밖에 없었다. 아마노는 말했다. 두 번째를 넘길 수 없다고. 그렇다면 그것은 틀림없겠지. 아마노의 말이 틀린 적은 없었다. 그리고, 만약 아마노의 말이 없었더라 해도, 나는 각오하고 있었겠지. 다음에 마코토가 잠들어 버리는 때, 그것이 마코토의 기원이 사라지는 때, 그것을….

나는 누구보다도 오랫동안 마코토와 함께 있었기 때문에, 그렇기 때문에 오늘이라는 날의 마코토가 잠들어 버릴 때까지의 짧은 시간… 그것이 마코토와 함께 보낼 수 있는 마지막 시간인 것이다. 마코토는 내 침대 위에 누워 있다. 그 눈은 희미하게 열려 이쪽을 바라보고 있었다. 지금 당장이라도 잠들어 버릴 듯 했다.

유이치 : 괜찮아, 마코토?

마코토 : ….

단지 가만히 내 얼굴만을 보고 있다.

유이치 : 무언가… 해주길 바라는 것 있어?

마코토 : ….

유이치 : 만화책은?

마코토 : ….

유이치 : 좋아, 만화책 읽어줄게.

마코토 : 아우….

즐거운지, 표정에는 변함이 없었지만, 약간 목소리를 냈다. 나는 마코토의 방으로 가서 늘어져 있는 만화책의 상을 찾아본다. 손에 잡히는 책은 없었다. 하지만 지금 마코토를 생각하면 녀석이 가장 좋아했던 책을 다시 읽어주는 게 좋겠지. 말의 의미는 알 수 없지만, 그 분위기 정도는 생각날지도 모른다. 나는 마코토가 마음에 들어했던 책을 들고 방으로 돌아온다.

유이치 : 자 마코토.

마코토 : ….

닫고있던 눈을 뜨고 내 얼굴을 바라본다.

유이치 : 바보, 자고있으면 어떻해? 이제 내가 책을 읽어줄 테니까 말야.

마코토 : ….

나는 침대 옆에 꿇어앉아 책을 피고 마코토가 보이도록 놓는다.

유이치 : 네가 가장 좋아했던 책이야.

마코토 : ….

유이치 : 좋아. 읽을 테니까. 자 시작한다. '사랑은 언제나 당돌하다'.

몇 번이고 반복했던 그 대목부터 나는 낭독을 개시했다.

….

유이치 : '알았어. 꼭 만나러 올 테니까.' '그때는 둘이 함께 있자. 결혼하자'

마코토 : ….

'결혼하고 싶어. 그러면 항상 함께 있을 수 있어'

지금 생각해 보니, 그건 마코토가 인간의 말로 남긴 마지막 소원이었다.

유이치 : 결혼할까? 마코토?

책 읽는 것을 그만두고 그렇게 물어보았다.

마코토 : … 아우….

졸린 듯한 눈이 내 쪽을 바라본다.

유이치 : 어때 마코토?

내가 손가락을 내밀자, 마코토가 그것을 작은 왼손으로 잡았다.

유이치 : 그래? 좋아.

나는 그것을 대답이라고 받아들였다.

유이치 : 그럼 나가자. 언제나 함께 있을 수 있게 말야.

마코토 : ….

내가 일어서자, 마코토는 불안한 듯 약간 표정을 찡그린다.

유이치 : 괜찮아. 손 잡아주고 있을 테니까.

마코토의 손을 잡고 일으켜 세운다. 열을 내고 있는 마코토에게는 잔인하지만, 지금 이렇게 하지 않으면 영원히 후회할 거다. 여기서 재워준다 해도 맞이하는 결과는 똑같을 뿐이다. 그렇다면 한 개라도 더, 소원을 들어주고 싶었다. 마코토의 옷을 갈아 입혀준다. 너무나도 파자마를 벗기 싫어했다. 소매를 부여잡고 놓지 않는다.

유이치 : (결국 이것도 마음에 들었었구나…)

어쩔 수없이 그 위에 스웨터를 입혀주었다. 둘이 지내고 있던 방을 뒤로 한다. 이렇게 나란히 계단을 내려간다. 마코토가 굴러 떨어지지 않도록 그 몸을 지탱해 주면서.

유이치 : 너는 자주 이곳에서 떨어졌었지.

마코토 : 아우….

더 이상 마코토가 이 집에 돌아오는 일은 없을지도 모른다. 그런 기분이 들었다.

아키코 : 나가는 거야?

빨래를 든 아키코씨를 복도에서 만난다.

유이치 : 예. 마코토와 함께.

아키코 : 학교를 땡땡이 치다니 불량하구나?

유이치 : 그렇네요.

내가 머리를 끄덕이자 아키코씨는 농담이라며 웃었다. 아키코씨는 계속 좋은 이해자였다. 분명 앞으로도….

아키코 : 그럼 맛있는 저녁밥 만들고 기다릴게.

마코토의 머리 위에 손을 놓고 아키코씨가 말한다. 마코토가 가만히 그 얼굴을 쳐다본다.

마코토 : ….

입이 작게 움직였다. 소리가 나지 않아 무슨 말을 하고 싶었는지 말 수 없었다. 정면에서의 입의 움직임을 보고 있던 아키코씨는, 어쩌면 그 말을 알아들었을지도 모른다. 울먹이며 갑자기 뒤로 돌아선다.

아키코 : 잘 다녀와.

유이치 : 갔다오겠습니다.

나는 마코토의 손을 잡고 그 장소를 뒤로했다.

아마노가 있었다. 하지만, 더 이상 나는 결심을 했으므로, 그녀에게 기댈 일이 없다. 그녀 역시 만나고 싶었던 것은 내가 아니었을 것이다.

유이치 : 땡땡이 친 거야? 서로 못된 짓만 하는구나?

나는 농담을 했다.

아마노 : 이 기회를 그냥 넘기는 쪽이 인간으로써는 하지 못할 일이겠지요.

그래, 좋은 말을 하는군 아마노는.

유이치 : 언덕에 갈 생각이야. 이제.

아마노 : 그렇군요. 좋은 일이라고 생각해요. 그 아이가 태어난 고향이니까.

유이치 : 하지만, 그 전에 학교에 가지 않으면 안돼. 또 한 명 인사시키고 싶은 녀석이 있어.

아마노 : 예.

유이치 : 함께 와주겠지?

아마노 : 처음부터 학교에는 돌아갈 생각이었으니까요.

유이치 : 다행이야.

아마노 : 그리고 친구니까.

말하고는, 눈을 부드럽게 마코토에게 향했다.

유이치 : 그래. 그랬지. 당연한 거야.

그 아마노를 데리고 우리들은 걷기 시작했다.

아마노 : 하지만, 학교로 돌아간다면, 일부러 여기까지 온 나는 뭐가 되는 걸까요?

유이치 : 그러게 말야.

아마노 나름대로의 썰렁한 농담이 장소를 녹여갔다. 웃을만한 것은 아니었지만, 지금의 우리들에게는 깜짝 놀랄만한 일이다. 흘러가는 구름. 시간마다 얼어붙어 가는 듯한 공기. 슬픈 일과 즐거운 일마저 섞어버리는 이 날씨에는 웃기지 않을 정도의 농담이 딱 맞는 것 같다. 웃어버린다면 그것은 너무나 슬프고, 울어버린다면 그건 너무나 허탈한 것이었다. 마코토도 열이 나고 있음에도 불구하고, 그 표정은 온화했다. 그래, 친구와 함께 있기 때문에 어두운 표정을 짓고 있을 이유가 없는 거다.



마지막을 향해 걸어가는 3사람

아마노 : 그럼 여기서.

아마노는 뜰까지 온 후에 우리들에게 이별을 고했다.

유이치 : 그래 방금 전 말한 녀석을 불러줘.

아마노 : 예.

용건은 이미 말해 두었다.

아마노 : 마코토.

아마노가 마코토의 앞에 서서 그리고 그 머리에 손을 놓았다.

아마노 : 또, 언젠가 놀자.

마코토 : 아우….

손이 떨어졌다.

아마노 : 안녕.

그렇게 말하고 아마노는 뒤도 돌아보지 않은 채 승강구로 사라져 갔다. 그녀다운 이별이었다.

나유키 : 얼래? 어떻게 된 거야?

잠시 후 찾아온 나유키는 우리들을 보고 놀란 듯 말했다. 아마노가 불러준 것이다.

유이치 : 아니, 아무 것도 아냐. 놀러 왔을 뿐이야 둘이서.

나유키 : 학교를 쉬고서? 대단해.

유이치 : 아니 고맙다고 하고 싶었어. 네게.

나는 그렇게 고쳐 말했다.

나유키 : 고맙다고? 그런 말을 들을만한 기억은 없는데?

마코토가 내 옷자락을 당기고 있었다. 그건 마치 그런 건 어찌되든 좋아, 라고 말하는 듯한 동작이었다.

유이치 : 아니, 역시 놀러온 거야.

다시 한번 고쳐 말했다.

나유키 : 그래, 쉬는 시간이라 그렇게 시간이 없지만 뭐 할래?

나유키는 마코토에게 말을 걸었다. 점심시간도 끝나가서 이제 10분 정도 밖에 남지 않았다. 그 속에서 둘은 눈놀이를 한다. 나는 홀로 거리를 두고 계단에 걸터앉아 그 모습을 바라본다. 눈사람을 만들고 있던 것 같았다. 잘 만들어지려나? 둘 다 서툰 것 같았다.

나유키 : 그럼 안녕.

벨이 울리고 우리들은 헤어지게 되었다. 마코토의 가슴에는 막 만든 눈사람이 안겨져 있다.

유이치 : 오. 고마워.

마코토 대신 고맙다고 말했다. 결국은 말하지 않을 수 없었다.

나유키 : 응.

한번 끄덕인 뒤, 미소를 띄운 채 나유키는 교실로 돌아갔다. 마코토는 계속 그쪽을 바라보았다.

유이치 : 그럼 갈까?

나는 그렇게 제안했다. 모든 용무는 끝난 것이다.

올해 들어 세 번째의 길. 젖은 낙엽에 발이 미끄러져 언제나 마코토가 넘어지던 길이다.

유이치 : 자, 발 밑을 보고 조심해서 걸어.

유이치 : ….

힘을 다해 마코토는 걸어간다. 그래도 몇 번 미끄러졌지만, 내가 꼭 어깨를 잡고 지지해 주었기 때문에 쓰러지지 않았다. 내가 곁에 있고 나서, 마코토는 더 이상 넘어지지 않았다.



유이치 : 츱군….
언덕은 어느 정도 햇빛에 쌓여 있었다. 하얀 숨마저도 그것에 섞여져 보이지 않는다. 나와 마코토는 잠시 조용히 바람을 느끼고 있었다. 단지, 손의 온도에서 전해지는 서로의 존재를 느끼면서, 하늘을 올려보니, 인공적인 시계가 사라지고 세계가 변한다. 서로만이 믿고 있는 그런 세계였다.
마코토 : 아우….
말을 하고 웃옷을 잡아당겼다.
유이치 : 왜 그래?
시선을 현실로 돌이니 마코토가 내 가슴에 안겨있던 것을 보고 있었다.
유이치 : 아, 그랬지. 미안미안.
그것은 고기만두가 든 봉투였다. 먹으며 걸어가면, 마코토가 그것에만 신경을 빼앗겨 위험했기 때문에, 말아두고 있었다.
유이치 : 먹고싶을 만큼 먹어.
열려진 입에 한 개를 넣어준다. 지금까지 소중히 안고 온 눈사람을 적당한 곳에 올려두고, 마코토는 신나게 먹기 시작한다. 많이 사왔기 때문에, 아무리 먹어도 모자르지 않겠지. 나는 그 한 개에 손을 뻗었다. 차가워져 버린 고기만두를 몇 개 남기고, 우리들은 대지에 몸을 던졌다. 어느 샌가 해도 저물어 그 대지와 함께 우리들도 빨갛게 물들어 갔다. 옆을 바라보니 마코토가 졸린 듯, 눈을 깜빡이고 있다.
유이치 : ….
마코토 : ….
유이치 : 이제 시작할까?
마코토 : ….
유이치 : 이봐, 마코토. 일어나 있어?
마코토 : ….
유이치 : 이얏!
내 가슴에 있던 마코토의 볼을 검지로 눌러본다.
마코토 : …?
드디어 알아차리고 마코토가 내 얼굴을 바라본다.
유이치 : 시작한다.
마코토 : ….
바로 앞에 있는 마코토의 얼굴을 향해 속삭인다.
유이치 : 우리들의 결혼식이야.
웨딩드레스라도 입혀주고 싶었지만, 내가 손을 댈 수 있는 게 아니었다. 그래서 내가 마코토에게 준 것은 머리에 쓰는 베일뿐이다. 마코토는 그것이 무엇인지 알지 못하는 모양이지만, 내가 머리에 씌워주자, 바람에 날려가지 않도록 손으로 눌렀다. 그것만으로도 충분했다. 참가객은 나유키가 만들어준 눈사람뿐. 나유키가 보고있는 듯 부끄러웠다. 하지만, 그 녀석은 녹아가고 있어, 자신의 일로도 벅차 보였다. 그래도, 그런 척하면서 축복해 주고 있겠지. 그 녀석다웠다. 그리고 나는 차가운 바람에 맞서 일어나, 영원한 축사를 중얼거린다. 마코토는 콧노래라도 듣고있는 듯, 조용히 귀를 귀울이고 있다. 이걸로 마코토의 바램은 이루어졌다고 믿었다. 처음에 나를 증오하는 마음을 품고 나타난 마코토. 그것은 내가 잠시동안, 사람의 온기를 주었기 때문이겠지. 아무 것도 몰랐던 순진무구했던 그 때에. 그리고 마코토는 돌아왔다. 다시 한번 사람의 온기 속에 몸을 두고 싶어하며.
어린아이처럼 떠들고, 모두를 곤란하게 해서… 마코토는 행복했었을까?
그렇지 않으면 가족과 함께 해서, 마코토는 행복했었을까?
싫어하던 나 따위와 언제나 함께 해서, 마코토는 행복했었을까?
모든 것을 얻게 되었을까?
하지만 사실은 모두 좋아했었던 것을 알고 있다면 행복했을 것이다. 토닥거리고 싸우기만 했어도, 나도 너를 너무 좋아했었다는 것을 알게 된다면, 행복해했을 것이다.
하지만, 너는 언제나 청개구리였으니까. 조금은 걱정이야 나는.
유이치 : 마코토.
나는 작은 몸을 일으켜 세워 끌어안았다.
마코토 : 계속, 함께 있어야해.
휘융하고 바람이 불어, 백색의 베일이 마코토의 손에서 떨어져 먼 하늘로 날아갔다.
마코토 : 아….
마코토가 작은 목소리를 내며 손을 뻗었다. 하지만 더 이상 닿지 않는다.


둘만의 결혼식

마코토 : 아… 아우.
그리고 울었다. 방울방울 눈물을 떨어트리며 어린아이처럼 울었다.
유이치 : 자, 자… 울지마 마코토. 베일 따위는 어떻게 되든 상관없으니까. 오늘은 기념의 날이니까 말야. 즐거운 날이란 말야. 오늘부터 우리들은 정말로 가족이니까 말야.
마코토 : 아우… 훅….
하지만 눈물은 멈추지 않는다. 계속해서, 계속해서 흘러나왔다.
유이치 : 어쩔 수 없는 녀석이야 너는….
자 이리와. 머리를 쓰다듬어 줄 테니까.
마코토 : 아우… 훅….
지면에 꿇어앉아, 그리고 뒤에서 끌어안아 준다.
유이치 : 자, 이렇게 놀자. 마코토.
언제까지나 울게둘 수 없는 마코토를 달래기 위해, 나는 그 손목에 있는 방울을 손가락으로 건드렸다.
유이치 : 찰랑찰랑. 하지?
찰랑찰랑.
기분좋게 소리가 울렸다.
마코토 : 아우….
그것으로 시선을 돌리는 마코토. 볼의 떨림이 멈추었다.
유이치 : 자, 마코토도 찰랑찰랑 해봐. 너 그렇게 노는걸 좋아했지?
마코토 : 아우….
손끝을 고양이처럼 둥글게 모아 그 방울을 튕겼다. 찰랑, 찰랑.
마코토 : 아우….
한번 울리자, 그것이 멈추지 않도록 몇 번이고 몇 번이고 손가락으로 울리기 시작했다. 찰랑찰랑… 찰랑찰랑… 열심히 마코토가 그것을 바라본다. 찰랑찰랑… 찰랑찰랑… 찰랑찰랑… 찰랑찰랑… 차랑… 차랑….
마코토 : ….
드디어 그것을 자장가 대신으로 하는 듯, 마코토의 눈이 닫혀 간다.
유이치 : 마코토…?
차랑… 차랑… 방울이 울리는 감각이 멀어져 간다.
유이치 : 이봐, 마코토….
마코토 : 아우….
마코토가 대답을 하고 다시 한 번 눈을 떴다. 그리고 다시 한 번 방울을 힘차게 울린다. 찰랑찰랑… 찰랑찰랑… 찰랑찰랑… 찰랑찰랑… 찰랑찰랑… 찰랑찰랑… 차랑…… 차랑…… 차랑……… 차랑………… 차랑……… 방울소리가 끊어져 간다.
유이치 : 이봐, 마코토….
마코토 : ….
유이치 : 잠들지마, 마코토….
삐죽삐죽 하고 그 볼을 손가락으로 눌러준다.
마코토 : 아우….
유이치 : 자, 방울가지고 놀자.
손목을 흔들어 준다. 찰랑찰랑.
유이치 : 재미있어, 마코토.
그것을 따라 마코토도 한쪽 손끝으로 그 방울을 약하게 흔들어 보았다.
찰랑….
유이치 : 그래그래, 이번엔 내 차례지?
나는 그 방울을 손으로 튀긴다. 찰랑.
기분 좋게 소리가 퍼진다.
유이치 : 계속 이렇게 놀자. 알겠지 마코토? 다음은 마코토 차례야.


눈을 감는 마코토

…,
유이치 : 마코토?
…,
유이치 : 자, 네 차례라니까? 듣고 있는 거야?
…,
유이치 : 찰랑찰랑 하고 울리는 거야.
…,
유이치 : 어떻게 된 거야 마코토…,
…,
유이치 : 마코토…,
…,
유이치 : 마코토오…,
……,
탁, 하고 그 팔이 내 손에서 지면에 떨어졌다.
찰랑…,
마지막 소리가 났다.


마코토가 마지막으로 남긴 소리

자, 마코토 함께 찍자.
마코토, 가운데로 오렴. 엄마는 뒤에 있어도 좋으니까.
자, 가운데로 들어와.
그럼 찍는다
아우
마코토도 좋아?
응


남겨진 것은 기억과 사진 뿐

나는 계속 잊혀져 버린 듯 한 보통의 일상중에 있었다. 그곳은 질려버릴 듯한 지겨운 장소였지만, 그곳에 있는 것이 당연하게 되자 드디어 조립을 끝마친 몸처럼 딱 맞아 온다. 그렇게 되면, 작은 놀람이나 발견도 신선했다. 처음부터 그런 것이 모여 일상을 만들고 있을 테니, 재미있지 않을 리가 없다. 조용히 흘러가는 계절과, 그렇게 따라가고 있는 것도 나쁘지 않았다. 봄이 찾아올 때쯤, 한 마리의 고양이가 미나세가의 빈방에 살게되어 모두를 놀라게 했다. 그것은 삐로였다. 아무 일도 없었다는 듯, 집안을 걸어다니며 모두를 놀라게 해주었다. 아이라도 만들러 갔다 온 거겠지? 라는 게 대부분의 예상이었다. 삐로는 수컷이었기 때문이다. 바로는 나가버릴 듯 한 모습없이, 삐로는 다시 미나세가의 고양이가 되었다.
아마노 : 좋은 아침.
이라고 아마노가 말했다.
유이치 : 좋은 아침.
이라고 나는 답했다.
아마노 : 좋은 날씨군요.
유이치 : 아마노는 여전히 아줌마틱하군?
아마노 : 너무하군요. 언행에 기품있다고 말해주세요.
나와 아마노는 이렇게 때로 시간을 모아 이야기하게 되었다.
아마노 : 약속은, 지키고 있어 주는 것 같군요.
유이치 : 그래, 힘찬 모습만이 남아있는 듯 해. 걱정 없어.
아마노 : 그렇군요. 다행입니다.
내게 감화되었다는 듯, 아마노도 밝게 되어온 것 같은 느낌이 든다. 기뻤다.
아마노 : 아직도, 그 아이들은… 그 언덕을 달리고 있을까요?
유이치 : 그렇겠지.
우리들은 그곳에서는 보일 리 없는 언덕을 보고 있었다.
아마노 : 작은 준비 속에, 다시 새로운 생명이 태어나, 길러지고… 그리고 다시, 인간의 온기를 동경하는 아이가 나올까요?
유이치 : 그렇지도… 모르지.
아마노 : 하지만 그건 어쩔 수 없겠지요. 그 아이들의 태생이니까.
유이치 : 역시, 옛날 말대로 된다는 거겠지.
아마노 : 하지만…,
한번 숨을 쉰 뒤, 아마노가 진지한 얼굴이 된다.
아마노 : 어쩌면, 이 마을에 살고있는 인간의, 그 반정도가 그 아이들일지도 몰라요.
유이치 : 응?
아마노 : 그걸 알아채지 못했을 뿐, 모두 사람이 아닐지도 몰라요.
진지한 얼굴로, 잠시 내 얼굴을 바라본 뒤, 그리고 웃음을 짓는다.
아마노 : 하하하… 농담이에요. 그런 일 없어요.
유이치 : 하하… 놀랄만한 말을 하는군? 상상해 버렸잖아?
아마노 : 예, 이상했어요. 지금 아이자와씨의 표정은.
우리들은 함께 웃었다.
아마노 : 하지만, 그 언덕에 살고있는 여우가, 모두 신기한 힘을 가지고 있다면… 많이 모인다면, 엄청난 기적을 일으키게 되는 거겠죠.
다시 아마노가 이상한 말을 시작한다. 그것은 원래 있던 버릇일지도 모른다. 망상을 직접 말해버리는 건 소녀다운, 나쁘지 않은 버릇이다.
아마노 : 예를 들면… 하늘에서 과자를 떨어트린다거나.
유이치 : 뭐야 그건?
아마노 : 꿈이에요, 꿈. 하늘에서 과자가 떨어진다고 하면 멋지다고 생각하지 않으세요?
유이치 : 생각되지 않아. 땅에 떨어진 과자는 지저분하고, 교통기관도 마비되어 버리겠지.
아마노 : 아이자와씨는 너무 현실적이에요.
유이치 : 아니, 그렇지도 않아.
아마노 : 그런가요? …그렇군요.
아마노가 하늘을 바라보았다. 우리들은 같은 꿈속에 있었고, 그곳에서 돌아온 인간이었다.
아마노 : 그렇다면, 아이자와씨라면, 무엇을 기도할거죠?
빼꼼히 아마노가 몸을 구부려, 내 얼굴을 들여다보았다.
유이치 : 그러니까…,
그런 건 정해져 있었다.


현실이 되길 바라며~

공략후기

감동적인 게임을 하다 보면 정말로 눈물이 나오려 할 때가 있다. 20대 중반으로 가는… 아저씨가 되어 가는 나도 말이다. 감동적인 게임을 하다 보면 자신이 원망스러울 때가 많다. 어째서 내 일어실력은 이 정도밖에 안 되는 거지? 하며… 44페이지라는 적지 않은 종이이지만, 이 게임에 대해 말하기에는 너무나 부족하다. 6분의 1. 그 중에서도 아주 조금… 아무생각없이 고른 마코토 편이었지만 내 마음을 자극하기에 충분할 정도로 슬펐기 때문에 후회는 없다. 부족함을 느끼는 독자가 많을 거라 생각되지만, 이 적은 내용 속에서라도 이 게임을 조금이나마 이해할 수 있게 된다면 더 이상 바랄 것이 없겠다. 페이지 관계상 생략된 23, 24, 25일의 자세한 내용을 알고싶거나 공략에대한 의견이 있다면 'http://my.dreamwiz.com/roidkou' 나 게임파워 카페 (cafe.daum.net/gamepower)로 오길 바란다.

당신의 마음도 안전하지 않다!

디스피리어 (デスピリア)

deSPIRIA

デスピリア







「여신전생시리즈」와 「페르소나 시리즈」로 유명한 아틀라스가 다시 독특한 스타일의 RPG를 내놓았다. 그것이 바로 「디스피리어」. 이 게임의 특징은 대단히 독특하다는 점. 나중에는 독특함에 치가 떨린다. 과연 이 게임이 주는 재미를 우리나라의 유저들이 어느 정도 즐길 수 있을 것인가. 그 즐거움에 보탬이 되고자 이 공략을 독자 여러분께 바친다(음… 왠지 바보같다는…).

공략 … Fuse7

DC

●장르 : 마인드 RPG ●제작사 : 아틀라스

●발매일 : 9월 21일 ●발매가 : 6,800엔

어째서 이런 세상이 존재하는가?

시편 전쟁

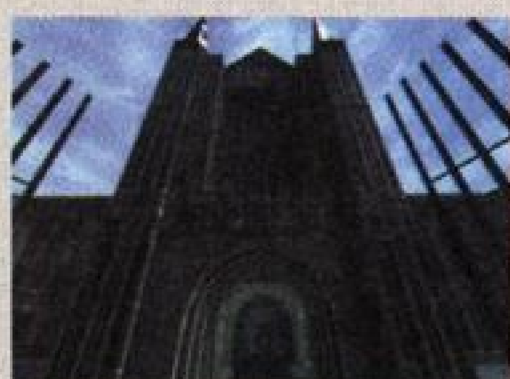
21세기말에 시작된 전쟁으로 중앙아시아의 그리스에서 발견된 시편 가운데 기록된 것에서 유래되어 이 이름이 붙여졌다. 독재정치에 의해 초 군사국가가 된 오스트레일리아와 일·중·한을 주축으로 한 진화영역(호우라이 도메인)과의 영해문제가 국제전으로 발전, 그 여파는 순식간에 전세계로 퍼져나갔다. 오스트레일리아 측에 붙은 유로·아메리카연합군은 특정 유전자 작용화학병기「RX」에 의한 전 인류중 80%의 유전자를 파괴했고 그에 대해 호우라이 도메인은 조류유도시스템인 「타이달 드래곤」으로 전세계에 홍수를 일으켜서 복수를 했다. 그 결과 당시 백 이십억을 웃돌던 세계인구는 1/3까지 감소했고 인류는 미증유의 암흑시대를 맞이하게 되었다.



이런 세상이 어디에 있단 말인가

교회

시편전쟁으로 인한 제화에서 살아남은 사람들은 코뮨이라고 하는 단체를 형성하였다. 그러나 유전자 이상으로 변해버린 사람들에 의한 피해는 계속 속출하고 있었다. 절망의 길을 걷게 된 인류는 교회가 개발한 RX장해의 치료법에 의해서 구원받게 되었다. 이후 교회가 정한 사상 체제가 세계를 지배하게 된다. 하지만 한편에서는 교회에 반발하는 조직 「빛을 주는 다리」도 출현하게 되고 교회는 그들을 이단이라 부르며 응징을 가하고 있다.



중세시대의 교회는 그다지 좋은 이미지가 아니었다

마인드

생물이 가지고 있는 감정과 기억이 구상화된 것으로서 평범한 인간은 볼 수도 만질 수 도 없다. 마인드를 조정할 수 있는 사람은 마인드사(マインド使い)라고 불리며 자신의 마음을 마인드로 하여 구상화하는 것 외에도 타인의 마음을 읽기도 하고 마음을 공격, 파괴하기도 한다. 그것 때문에 마인드사는 사람들에게 두려움의 대상이 되고 있다.

그러니까 말이지…

한마디로 이야기해서 21세기말에 지구는 세계 3차대전이라는 것을 맞이했던 것이다. 설정을 하는 사람이 의도적인지는 몰라도 일본과 한국과 중국의 연합이 서양세력과 대립을 하는 구도로서 시편전쟁이라고 하는 전쟁을 구상해 내었다. 어떻게 보면 의미있는 설정이라고 할 수도 있겠다. 결국 그 시편전쟁으로 인하여 인류는 자멸의 길을 걷게 되는데 전세계 인구의 2/3가 사라지고 나머지만이 살아남아, 그나마 나머지 인구도 유전자 변이에 의하여 고통받는 현실을 그리고 있다. 거기서 구세주처럼 등장한 것이 교회이다(참으로 아이러니컬한 전개가 아닐 수 없다). 그런데 필자가 개인적으로 이런 설정을 어디서 본 것도 같다. 흔히 미래의 암울한 세계에 사람들을 속이고 구세주처럼 등장한 자들이 사실은 악의 존재였다라는 그런 설정말이다. 대표적으로 매트릭스가 그런 것이다. 어쨌든 이 게임에서는 세계의 교회는 절대적인 존재로서 군림하고 있는 마치, 중세시대의 교회가 지배한 암흑시대를 연상케하는 그런 시대이다. 그리고 그 교회에 반하는 세력이 바로 '빛을 주는 다리'라고 하는 조직인데 이들을 이단으로 취급하여 교회는 탄압을 가하고 그 탄압수단의 하나로서 교회의 검이라고 불리는 마인드사들을 사용하고 있는 것이다. 그리고 본 게임의 주인공인 아루아도 바로 이 교회의 검인 상태로 활동하고 있으며, 모종의 임무를 받아 출장을 가면서 사건은 시작되는 것이다.



바로 이것이 마인드라는 것이지

디스피리어(deSPIRIA)?

디스피리아에서의 de는 프랑스어로 명사의 앞에 붙는 접두어다. 즉 영어로 치면 the와 같은 그런 것이다. SPIRIA는 게임 속에서 등장하는 약품의 이름이다. 이 약으로 인해서 모든 사건이 시작되고 이 약으로 인해서 사건이 진행되며, 그것 때문에 주인공은 자신의 집을 거부할 정도로 엄청난 일을 경험한다. 스피리어라고 하는 것은 기억을 구상화시키는 약으로 일종의 마약같은 것으로 보면 된다. 게다가 이 디스피리어에는 제목 자체가 키워드여서 이 스피리어라고 하는 존재를 확실히 인식하여야 한다.

등장인물

등장인물들에 대하여…

이 게임은 RPG다. 당연히 등장인물들이 많을 수밖에 없는데, 놀라운 것은 기타 다른 RPG에서는 한두 마디밖에 안하는 NPC들이 수없이 주절주절댄다는 것이다. 때문에 많은 사람들이 여러 가지로 관여를 하고 있는데, 다음에 소개하는 사진이 있는 인물들은 스토리상 중요한 위치에 있는 인물들이다. 그렇지 않고 중요도가 떨어지는 인물들은 따로 인명일람을 만들어 두었으니 참고할 것.



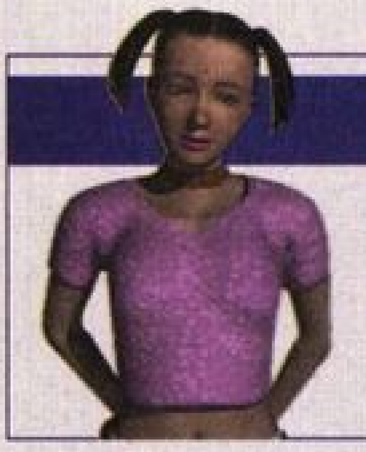
아루아 발렌타인

나이 : 18세 키 : 168Cm 몸무게 : 45Kg
어렸을 때 양친을 잃고 교회에서 자라난 여성. 교회가 이단 탄압을 위해 조직한 미션실행부대 '무장시녀단'에 소속된 우수한 마인드사다. 이단자의 암살과 이단조직의 잠입수사 등을 담당하고 있다.



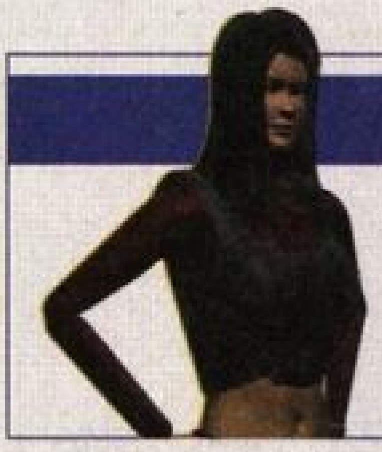
아이라 베닝스

아루아와 마찬가지로 '무장시녀단'에 소속되어있는 여성. 화려한 용모와 성격으로 인해 교회의 꽃이라고 불리고 있다. 무기시스템의 스페셜리스트로서 아루아와 사이가 좋다. 섹스에게 열렬한 관심을 가지고 있다.



챠니 미하라챠니

무장시녀단의 신인. 보기에는 어려보이지만 박사학위를 3 개나 가지고 있는 천재소녀다. 물론 말도 안되는 설정이고 이상하긴 하지만, 중간에 나와서 꽤나 비중있는 역할을 하는(사실은 별로 비중이 없을지도…) 캐릭터이다.



토우코 에리 마가쯔하라

정보처리의 스페셜리스트. 원래는 교회 내에서의 범죄를 조사하는 기관에 있었지만, 그 능력을 높이 사서 시녀단의 일원이 되었다. 바잘 지역에서 일어나는 어린이 실종 사건을 조사하는 담당관으로 나온다.



사제 세스

아루아에게 마인드의 사용방법을 가르쳐준 스승. 예전에는 심문관으로서 능숙한 마인드사로 있었지만 어느 사건이 있던 후부터 은퇴했다. 그 후로는 교회의 꽃을 돌보는 일을 하면서 소일을 하고 있지만, 은밀하게 나름대로 추진하고 있는 일이 있다.



대사교 라벤

교회의 실무를 맡아서 처리하고 있는 인물. 사실상 교회의 지도자다. 양친이 없는 아루아에게 있어서는 친부와 같은 존재이다. 이것저것을 챙겨 주기는 하지만, 왠지 정이 가지 않는 얼굴을 하고 친절을 베푸는 것이 영 미덥지 않다.



사제 보이스

마인드 파워는 사교의 힘이라고 외치는 근원파의 유력자. 무언가에 팔려서 아루아같은 마인드사들에게 악감정 비슷한 것을 가지고 있다. 그렇기 때문에 세스 사제와는 서로 반목을 하고 있지만, 그것은 개인적일지도.



리슈안신부

미디언 지구에서 포교활동을 하고있는 신부. 신부가 되기 전에는 교회의 살인청부업자로서 공포를 떨쳤던 마인드사였다. 후반에 등장하는 캐릭터로서 후반 스토리에서 상당히 중요한 비중을 준다.



뷔 라자포드

생체공학사 WIL의 기술주임. 자신의 욕망을 위하여 높은 마인드 능력을 가진 아루아에게 접근한다. 첫 번째 장의 보스로서 나오는데, 그것보다는 후반에 다시 등장한다는 사실이 놀랍다.



카라 샤먼

사신 카라여신을 신앙하는 카라신교의 여자샤먼. 교회를 저주하여 사신의 처분을 받들고 있다. 당연히 교회와는 반목을 하고 주인공인 아루아와의 대결은 피할 수가 없는 캐릭터이다.



빌 콜베노

미나미 일대를 담당하고 있는 마피아, 록코・패밀리의 하나. 별명은 사신 빌리. 교회를 그다지 즐겁게 생각하고 있지 않지만, 리슈안만은 신용하고 있다. 사념을 총으로 변화시키는 특수능력을 가지고 있다.



리자

일년 전 미나미에서 일어났던 사건에 의하여 마음이 파괴된 여성. 나중에 아루아가 그녀의 정신세계에까지 들어가면서 치료를 해준다. 나중에 다시 나타난다.



프로스페로 기사장

이단의 땅 에덴에 있는 재생의 탑의 기사장. 에덴의 주민으로부터 선생이라고 불리고 있다. 무언가 감추고 있는 구석이 있는 듯한 작자이지만, 그렇게 나쁘지 않다. 가지고 있는 뜻은 상당히 좋은 사람이다.



레이벤

아루아의 앞의 느닷없이 나타나서 어느 기억을 심어주는 의문의 남자. 아루아를 이전부터 알고 있는 것같이 보이는데…. 수수께끼로 시작해서 마지막에는 감동을 주는, 절대로 적이 아닌 남자다.

이 게임의 시스템

기본조작

기본적인 조작은 필드에서의 조작과 배틀, 메뉴화면에서의 조작, 2가지로 나뉘어 진다.

<배틀 / 메뉴에서의 조작>

A 버튼	결정
B 버튼	캔슬
X 버튼	헬프 화면의 표시
Y 버튼	헬프 메시지의 ON/OFF
R트리거+방향버튼	커서의 고속이동
L트리거	사용하지 않는다
아날로그 방향키	커서를 이동
방향버튼	커서를 이동

<필드에서의 기본조작>

A 버튼	조사한다/항목의 결정
B 버튼	캔슬/방을 나감/독백의 고속 표시
X 버튼	마인드 다이브/반전
Y 버튼	메뉴 화면을 부른다
R트리거+방향버튼	고속 방향 전환
L트리거	사용하지 않는다
아날로그 방향키	방향 전환
방향버튼	방향 전환
스타트 버튼	시스템 화면을 부른다

물론 게임을 진행해 보면 알게 되겠지만, 이 게임은 보통의 RPG와는 다른 진행 방식을 가지고 있다. 게임을 진행하는 동안에는 주인공의 모습을 거의 볼 수가 없다. 특이하게도 이 게임의 모습은 거의 어드벤처와 유사하다고 할 수 있는데, 아틀라스의 게임은 특히 이런 형식을 취하는 경우가 많다. 그리고 양날의 검이라고도 할 수 있는 것은, 좋아하는 사람에게는 크나큰 유리점이 되겠지만, 좋아하지 않는 사람이라면 절대로 이런 방식의 게임은 플레이를 하지 않는다는 것이다.

게임의 스타트와 세이브

게임을 시작하면 디스피리어라는 글자가 크게 뜨고 밑에 스타트버튼을 누르라고 한다. 스타트버튼을 누르면 다음의 세가지 항목이 뜬다.

NEW GAME

처음에 게임을 시작하는 경우는 이것을 고를 것.

CONTINUE

오락실에서 게임을 하다가 죽으면 뭐라고 묻는가? continue?라고 물을 것이다. 세이브 데이타가 있으면 이것으로 고를 것.

OPTION

스타트 화면에서 이것을 선택하면 오디오와 칼라 체크 설정 등을 할 수 있다. 당연히 오디오란 모노와 스테레오를 말하는 것이고, 칼라 체크란 화면색이 어느 정도 잘 맞아 떨어지는 지를 체크하는 것이다.



여기서 스타트버튼을 누르면 괴성이 흘러나온다



여기서 또 들어가면 뭔가 달칼 깨지는 소리가 난다

DATA SAVE


여기가 데이터 데크이다

이 게임에서 데이터를 세이브하는 곳은 정해져있다. 데이터 데크라고 하는 곳에서만 세이브를 할 수가 있는데 그렇게 많지도 않고, 찾기도 쉬운 것은 아니니 우선 게임을 진행할 경우는 이 데이터 데크가 있는 곳을 체크해두자. 또한 데이터 데크에 가서 아무리 세이브를 하려고 해도 메모리카드가 없으면 세이브를 할 수 없으니 우매한 짓은 하지 말도록. 참고로 데이터 데크는 치료의 기능도 있으므로 잘 활용하도록 하자(그런데 돈이 없으면 치료도 못한다).

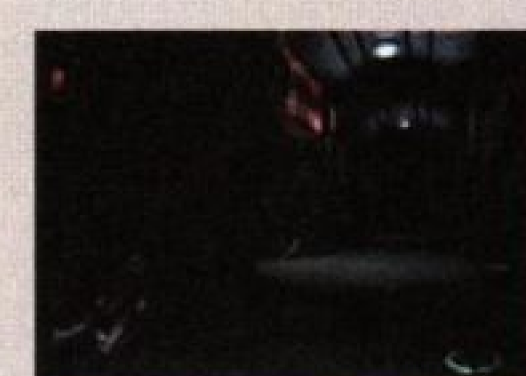
게임을 진행하는 방향

게임의 무대

무대는 시편전쟁후의 오사카이다. 오사카의 교회령 내에서 차례로 일어나는 사건을 여러 장소에서 정보를 얻고 해결하는 것이 이 게임의 목적이다. 기본적인 게임의 흐름은 밑에 설명한 1-3의 순서이다. 맛보기로 이 게임의 스테이지를 잠깐 소개한다. 스테이지는 모두 5개.


이곳이 터널. 이야기의 시작은 여기서다


아루아의 고향이며 자라난 곳인 센트럴 교회령


미나미 센트럴. 스토리가 점점 심오해지는 곳이다


아루아의 인생을 바꾸는 야마자키 브레이크 타운

1. 주변을 탐색한다

뒤에 나오는 스피어 시스템에서 자세히 설명하겠지만 이 게임은 주위를 잘 살피는 능력이 필요하다. 무언가 이상하다 싶으면 가차없이 집어낼 수 있어야 한다. 그러나 이 게임의 그래픽은 너무나도 사실적이라서 도대체 뭐가 뭔지 알 수 가 없다. 때문에 스피어 시스템이라는 것을 사용하여 탐색할 수 있는 것은 알아서 찾아주니 걱정은 하지 말 것.

2. 포인트에서 행동을 취한다

역시 이것도 뒤에서 자세히 설명할 것이다. 어느 곳으로 이동하라는 지시가 있기도 하는데 이야기의 흐름에 따라 이동을 해 가는 것이 바로 이 게임을 진행하는 방식이다. 한마디로 탐색과 이동을 반복하는 것이다.

3. NPC와의 회화와 마인드 다이브

이것도 물론 뒤에서 자세히 설명한다. 회화는 아주 중요해서 모두 다 읽어보는 것이 좋을 것이다.

스피어 시스템의 이용

스피어 시스템이라는 것은 아루아를 중심으로 해서 필드를 360도로 돌아서 보는 것이다. 이동과 회화, 필드상에서의 행동은 모두 스피어 시스템에서 보이는 범위 내에서 나타나는 것이다. 탐색포인트를 조사하는 것으로 행동을 시작한다. 보통은 우측아래에 동그라미 형태의 화살표가 뜨게 되는데 이것이 바로 360도로 회전할 수 있다는 뜻이다. 그렇지 않을 경우는 오른쪽 아래에 그냥 화살표가 뜬다. 이것은 볼 수 있는 곳이 제한되어 있다는 뜻이다.


중간에 하얗게 보이는 것이 탐색 포인트이다

탐색 포인트에서의 행동

탐색 포인트를 조사하면 그 포인트에 있는 대상과 조사할 때 누르는 버튼에 의해서 행동이 4가지로 나뉜다. 예를 들어 대상이 인물일 경우는 A버튼으로 회화를, X버튼으로 마인드 다이브를 하게된다.

1. 회화

대상이 인물일 경우 장소에 따라서는 자동적으로 사람과 이야기를 하게 된다. 회화는 이 게임을 이끌어 가는 아주 큰 요소이므로 될 수 있는 한 모든 회화는 다 할 수 있도록 한다 (비록 알아듣지는 못해도).


대화는 인물하고만 한다. 자네 책상과 얘기를 나눌 수 있나?

2. 이동

포인트가 통로나 방 등을 가리킬 경우에는 이동을 한다. 이동을 하는 도중에는 장소에 따라 적과 만나 배틀을 벌이기도 한다. 필자가 보기엔 통로를 이동할 경우 동영상으로 처리한 것 같은데 배틀이 벌어질 때 바로 중간에 끊기며 배틀로 들어간다. 이외로 그 처리가 부드러워서 칭찬을 해 주고 싶은 부분이다.


이런 것이 이동

3. 자세한 탐색

포인트를 한 대상이 물체나 장소일 경우 아이템을 입수한다던지 대상을 움직인다던지 하는 경우를 이야기한다. 간혹 선택문이 뜰 때도 있는데 그렇게 중요한 것은 아니다.


이런 선택문이 뜨더라도 별로 신경 쓸 건 없다

4. 마인드 다이브

대상은 인물과 사물 모두 가능하다. 사람의 경우 그 사람의 마음을 읽을 수 있고, 물체의 경우는 그 물체에 남아있는 잔류사념을 읽을 수 있다.


다이브하면 이렇게 된다

회화와 마인드 다이브

회화에 의한 정보수집은 스토리를 진행하는 데에 있어서 중요한 요소이다. 하지만 그것만으로는 사건의 단서가 그렇게 쉽게 잡혀지지가 않는다. 중요한 정보, 그것은 바로 마음 안에 감추어져 있는 것이다. 회화만이 아닌 마인드 다이브로써 이끌어내는 것이 중요한 것이다. 하지만 상대에 따라서는 마인드 다이브를 할 수 없는 상대도 있으니 주의할 것. 또한 마인드 다이브는 정보를 얻음과 동시에 경험치도 얻을 수 있다. 때문에 이것은 일석이조의 효과. 그러나 마인드하는 대상에 따라서는 경험치 대신에 데미지를 주는 것도 있으니 주의할 것.


이놈을 다이브하면 정반대의 말을 해댄다


상대가 반드시 진실만을 이야기하는 것은 아니다


이 할머니는 다이브하면 상당한 데미지를 준다

DreamCast

메뉴화면

메뉴화면에는 아이템, 장비, 마인드, 맵, 데이터의 다섯 항목과 아루아의 스테이터스와 플레이 시간을 확인할 수 있다. 다음은 각 항목에 대한 설명이다.

아이템

소지하고 있는 아이템을 볼 수 있다. 회복용, 배틀용 등으로 종류별로 아이템을 분할할 수 있어서 상당히 편리하다.



편리하다

장비

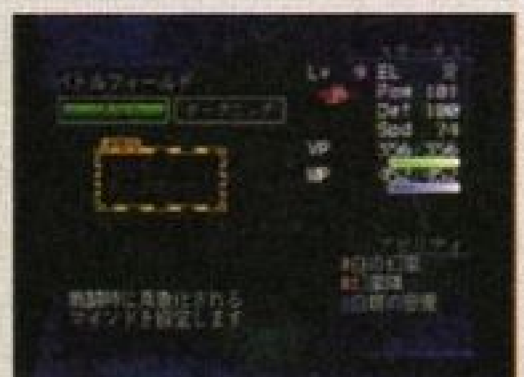
여기서 장비품을 바꿀 수 있다. 강한 무기와 방어구를 입수했을 경우 즉각 장비할 것. 참고로 장비품을 바꾸더라도 기존에 있던 장비품을 버리면 능력치가 다시 떨어지므로 한번 입수한 장비품은 그냥 무조건 가지고 있도록 하자.



이것이 장비화면

마인드

마인드의 스테이터스를 체크하기도 하고 배틀에 내보낼 마인드를 바꾸기도 한다. 메모리 내에 저장할 수 있는 마인드는 최대 6개. 물론 스타트할 때는 2개뿐이지만 이벤트에 의해서 늘어난다. 마인드를 수시로 체크하는 것은 상당히 중요하므로 잊지 않도록 하자.



마인드를 체크한다

데이터

스토리에 등장했었던 인물, 용어, 마인드의 일람표 등을 볼 수 있는 데이터 베이스. 캐릭터들의 에피소드와 난해한 전문용어의 해설 등이 들어있다.



등장인물들을 모두 알 수 있다

마인드 배틀 시스템

구상화시킨 마음, 마인드의 사용

주인공인 아루아의 최대의 무기는 뭐라고 말해도 역시 마인드다. 이 게임에서의 모든 배틀은 바로 마인드 배틀로 이루어진다. 마인드를 가지고 다양한 능력을 사용해서 적 본체의 체력을 0으로 만들면 전투에서 승리한다. 물론 아루아도 자신의 사념으로 공격을 할 수 있지만 옆에 마인드가 있어야 제 위력을 발휘할 수 있게된다.



마인드가 효과가 없는 특이한 적도 있으니 아루아의 체력도 충실해야한다



물론 적도 마인드를 사용한다

두종류의 엔카운터

적과 만나는 것은 기본적으로 이동 중에 일어난다. 예외적으로 특정한 장소에서 강제적으로 일어나는 이벤트 배틀도 있지만 이것은 대부분 보스전이다. 대부분 이동 중에 이루어지므로 이동을 할 경우는 자기 자신의 상태를 한번 점검해보고 배틀에 대비하는 것이 좋다. 그리고 이 게임에서의 엔카운터율은 상당히 적정한 수준으로서 짜증을 유발할 정도는 아니다.



이런 놈이 보통때 만나는 놈이고



이런 놈는 쉽게 보기가 어려운 놈이다

배틀은 턴제의 커맨드 배틀

배틀에 나오는 마인드는 최대 2개까지이다. 거기에 아루아를 보태면 한 사람과 두 마리의 파티로서 적과 싸우게 되는 것이다. 배틀시에 행동은 아군의 턴이 올 경우 메시지가 뜨므로 그럴 때마다 공격과 방어의 적절한 커맨드를 입력하는 것이 바로 배틀이 된다. 당연히 스피드가 빠르다면 턴은 일찍 돌아오게 된다.

배틀에서 아루아의 체력이 0이 되면 게임오버이다. 그리고 게임오버가 되면 바로 전에 세이브 포인트에서 시작하므로 배틀에 전념할 것.

배틀중의 행동

여기서는 주인공인 아루아와 마인드의 행동에 대하여 설명하도록 한다. 아루아는 6종류, 마인드는 5~7종류의 행동을 하게된다. 또한 커맨드의 이름이 같더라도 아루아와 마인드는 행동의 내용이 다른 것도 있다.

아루아의 커맨드

공격

아루아 자신의 사념으로 적을 공격한다. 적 하나만 공격하며, 마인드 공격이 효과가 없는 상대에게는 이것 밖에는 다른 공격수단이 없는 경우도 있다. 장비하고 있는 무기가 어떤 것이냐에 따라서 히트시 나타나는 모양도 다르다.



이렇게 때리는 것 같은데 무기를 바꾸면~



이런 형식이 되는 것이다

입체(入替)

입체이라는 것은 마인드를 메모리내의 마인드와 배틀에 참가하고 있는 마인드를 교대시키는 것을 말한다. 입체라고 하면 왠지 발음도 이상하지만 딱히 우리나라말로 번역할 말이 없어서 그냥 그대로 쓴다. 배틀에 있었던 마인드가 메모리로 들어가면 턴에 따라서 체력과 MP가 회복된다.



교대는 제때 해줘야 한다

개방

메모리 안에 있는 마인드의 힘을 적에게 방출하는 것이다. 마인드에 따라서 다양한 공격 효과가 있지만 개방해버린 마인드는 파괴되기 때문에 최후의

수단으로 사용하는 것이 좋다.



왠지 화려하다

아이템

가지고 있는 아이템을 사용할 수 있다. 사용할 수 있는 아이템은 회복용와 공격용의 두 종류이다. 특히 공격용 아이템은 전체공격이 가능한 것도 있기 때문에 적극적으로 사용하도록 하자. 어떤 공격용 아이템 같은 경우는 계속 쓸 수도 있다.



타천의서와 같은 경우 계속 쓴다

방어

적으로부터 입은 데미지를 최대한 감소시킬 수 있다. 레벨이 낮은 초반에는 사용빈도가 높다.

도망

배틀에서 도망치는 것이다. 반드시 성공하는 것은 아니다. 실패하면 적의 공격을 일방적으로 받으므로 함부로 등을 보이지 말자.

마인드의 커맨드

어빌리티를 사용하는 행동

아루아의 공격이나 아이템에 해당하는 행동이다. MP를 소비하여 여러 가지 효과를 지닌 공격과 회복을 행한다. 어빌리티의 종류는 어빌리티 앞에 있는 색으로서 알 수 있다. 모두 세가지로 적색은 속성공격, 황색은 공격 보조, 청색은 회복 계열의 어빌리티를 뜻한다.



이런 어빌리티가 있다

마인드의 방어

마인드에 있어서 방어는 MP의 회복을 의미한다. 물론 적에게 받는 데미지도 줄이고 동시에 MP를 회복한다. MP는 방어때 마다 최대 MP의 1/8이 회복된다. 가지고 있는 MP를 모두 써버리는 경우 어쩔 수 없이 이것을 선택해야 한다.

돌아가기

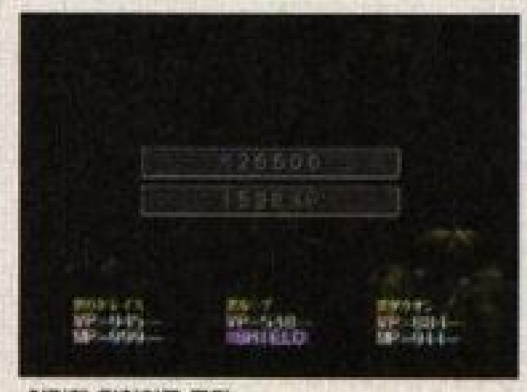
메모리내로 마인드가 돌아가는 것을 말한다. 입체와는 다른 것이 돌아가는 대신에 다른 마인드가 나오지 않는다는 것이다. 가끔 상대방의 공격에 의하여 강제적으로 돌아가게 되는 경우도 있다. 다시 나오게 하려면 입체 커맨드를 사용해야 한다.

배틀에서는 스테이터스가 중요

적으로부터 받는 공격 가운데 독과 혼란 등의 스테이터스 이상을 일으키게 되는 것이 있다. 한번 당하면 배틀을 진행하기가 상당히 버겁다. 스테이터스 이상이 걸릴 경우에는 재빨리 아이템 등을 이용하여 회복시키는 것이 좋다. 스테이터스 이상은 전부 10종류이다.

배틀 종료 후의 즐거움

배틀에서 이기면 경험치와 돈이 들어온다. 가끔은 아이템이 들어오는 경우도 있다. 이벤트 배틀같은 경우에는 기억소자를 얻을 수가 있는데 이것은 각각 속성이 있으며, 앞으로 성능이 높은 마인드를 만드는데 있어서 도움이 된다. 여기에 대해서는 나중의 마인드 해설에서 따로 정리를 해 놓았다.



이렇게 경험치를 준다

(스테이터스 이상)

대상	명칭	이상	회복수단
아루아	뇌진탕(腦震蕩)	메모리내의 일부 마인드를 불러낼 수 없다. 배틀 후에 자동으로 회복된다	재생디바이스
아루아	출혈(出血)	턴이 종료될 때까지 체력이 10씩 감소한다. 배틀이 끝난 후에도 계속 유지되므로 반드시 치유하도록 하자	재생디바이스
아루아	대출혈(大出血)	턴이 종료될 때까지 체력이 30씩 감소한다. 출혈이 계속되면 대출혈로 가는 수가 있다. 역시 배틀 종료 후에도 유지된다	재생디바이스
아루아	실신(失神)	행동불능. 여러 턴에 걸쳐 지속한다. 배틀 종료후에 자동 회복된다	-
아루아	주박(呪縛)	개방, 입체 커맨드를 사용할 수 없게 된다. 여러 턴에 걸쳐 지속되며 배틀 종료 후에 자동으로 회복된다	구신골드/어빌리티
마인드	석화(石化)	행동불능. 여러 턴에 걸쳐 지속되며 배틀 종료 후에는 자동으로 회복된다	구신골드/어빌리티
마인드	망각(忘却)	어느 것인가 한 개의 어빌리티를 사용할 수 없게 된다. 수 턴간 지속되며 배틀 종료 후 자동회복	구신골드/어빌리티
마인드	파괴(破壞)	행동불능. 배틀 종료 후에도 지속	구신제왕액/어빌리티
마인드	독(毒)	턴 종료후에 VP가 감소한다. 배틀 종료시에는 자동으로 회복된다	구신골드/어빌리티
공통	혼란(混亂)	랜덤으로 행동. 몇턴간 지속되며 배틀 종료후에 자동으로 회복된다	구신골드/어빌리티

마인드를 파헤쳐 보자

마인드 해설

아루아와 마인드는 밀접한 상관 관계를 맺고 있다. 마인드가 제대로 활약을 하는 경우는 배틀을 할 경우인데, 이때 아루아를 감싸고 있는 실드라고 쓰여진 게이지의 색으로 마인드의 상태를 알 수 있다. 마인드의 수가 적고 그 위력이 약할 때는 붉은 색이 많아지고, 강할 때는 푸른색이 많아진다.



마인드가 약하면 이런 색



강하면 이런 색이다

특성

우선 마인드는 기억 소자라고 하는 것으로 강화시킬 수 있다. 즉 마인드는 아루아의 레벨이 올라간다고 해서 같이 레벨이 올라가는 것이 아니라, 마인드를 강화시키는 특수한 시설에서만 강화를 할 수 있다. 마인드는 특성과 어빌리티를 가지고 있으며, 기억 소자의 특성과 수량에 의하여 결정된다.



이런 마크가 떠야 강화를 시킬 수 있다

마인드의 강화

플레인브랫셔

마인드를 강화시키는 곳을 가리켜서 플레인 브렛셔라고 한다. 이곳에서는 다음 4가지 행위를 할 수 있다.

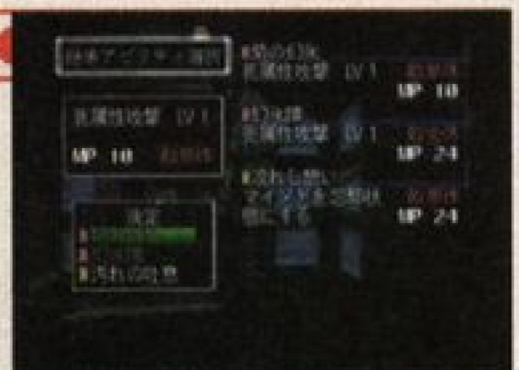
1. 마인드 작성(作成)

가지고 있는 기억 소자를 배합하여서 새로운 마인드를 만들어 낼 수 있다. 자세한 배합의 방법은 따로 정리한 강화팁을 참고로 하자. 그리고 배합 결과가 이미 있는 마인드를 만들어 내는 것이라면 작성이 되지 않는 다는 것도 알아두자.


여기서 작성을 한다.

2. 마인드 강화(强化)

기존에 있는 마인드에 새롭게 기억소자를 추가 시켜서 그 힘을 새롭게 강화하는 것이다. 수가 많아지면, 레벨을 체인지 할 수 있게 되는데, 이때 새로운 어빌리티를 추가 할 수도 있다.


거의 작성과 크게 다르지 않다

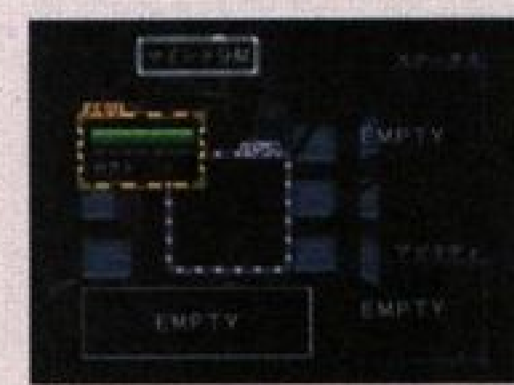
3. 마인드 분해

기존에 있는 마인드를 분해하여 기억 소자를 늘리는 단순한 작업이다. 파괴된 마인드는 분해 할 수 없으며, 일단 재생을 하고 분해를 해야 한다.


필요 없는 마인드는 가차없이~

4. 마인드 입체(立替)

이 곳에서 하는 입체는 메모리와 뱅크 사이에서의 교대를 말한다. 뱅크에 있는 마인드는 다시 이곳 플레인 브렛셔에서만 꺼낼 수 있고 다른 곳에서는 꺼낼 수 없다. 그러므로 마인드의 수가 많아서 사용 빈도수가 적은 마인드는 뱅크에 넣어 두도록 하자.


일종의 베스트 멤버를 뽑는 기분이다

마인드 작성과 강화에 관한 팁

마인드의 조합

마인드의 조합 결과 어떤 마인드가 나올 것인가는 다음 2가지 요소에 의해 결정된다. 첫째는 배합하는 기억 소자의 총수이다. 이것에 의하여 마인드의 레벨이 올라간다. 둘째가 총수 가운데서 가장 수가 많은 기억 소자의 속성인데, 이것에 의하여 작성하는 마인드의 속성이 결정된다. 속성은 다음의 4가지가 있으며, 각 속성에 해당하는 기억소자는 다음과 같다.



이런 상관 관계를 가진다

원(怨)속성-노(怒)·증(憎)·광(狂)
애(愛)속성-희(喜)·락(樂)·자(慈)
사(死)속성-공(恐)·고(苦)·난(亂)
절(絶)속성-허(虛)·애(哀)·적(寂)

작성 표에 없는 마인드

밑의 표에서 없는 마인드는 다음의 14가지이다.

변이 마인드-슈트토마(シュトロマ), 슈트로메크(シュトロメク), 슈트로모닉(シュトロモニク), 팸퍼스(パンパス), 롱퍼스(ロンパス), 아르마(アルマ), 메리스(メリス), 크로헤쇼드(ネクロヘショド), 네크로놈(ネクロノーム), 다크에그(ダームエッグ), 네크로마틱(ネクロマティック), 피로트(フィロト), 필메아(フィルメア)

마인드 작성표

기억 소자의 총수와 레벨	怨	愛	死	絶
1~11 Lv. 1	이타(イタ)	로린(ロリン)	세쿠토(セクト)	아후로스(アフロス)
12~23 Lv. 2	이쿠토(イクト)	린가(リンガ)	야무(ヤム)	휴프(ヒュプ)
24~37 Lv. 3	시크리(シクリ)	가뎀(ガデム)	후롤(フロル)	바루나(バルナ)
38~54 Lv. 4	세이버(セイバ)	나하스(ナハス)	후글(フグル)	란거(ランガ)
55~74 Lv. 5	이틴(イーティン)	로린가(ロリンガ)	데스볼(デスボール)	아후러시아(アフロシア)
75~99 Lv. 6	쉘터(シェルタ)	다밋트(ダミット)	얀바(ヤンバ)	바르니아(バルーニア)
100~139 Lv. 7	익티아(イクティア)	링린(リングリン)	세쿠토암(セクトアーム)	휴프노(ヒュプノ)
140~199 Lv. 8	하크(ハーク)	나하티어(ナハーティア)	후로신(フロシイン)	랑크본(ランクボン)
200~279 Lv. 9	나이트세이버(ナイトセイバ)	로린고(ロリンゴ)	풀그리(フールグーリ)	아후러티아나(アフロディアナ)
280~399 Lv. 10	이토바이터(イートベイタ)	부싯트(ブーシット)	후로라로도스(フローラロドス)	바르니드(バルニード)
400~549 Lv. 11	익티온(イクティオン)	아르마드(アルマド)	세쿠토스피나(セクトスピナ)	담도스피아(ダムドスフィア)
550~799 Lv. 12	나이트블레이더(ナイトブレイダ)	링린가(リングリンガ)	야마도르마(ヤマドルマ)	휴프니아(ヒュプニア)
800~ Lv. 13	하케나이(ハーケナイ)	나하트레이스(ナハトレイス)	후그라온(フグラオン)	랑본본(ラングボンボン)

이벤트 마인드-필로토마(フィロトーマ)

변이마인드는 랜덤으로 발생하는 돌연변이에 의해서 밖에는 만들어 낼 수 없다. 이들은 특수한 능력을 가지고 있기도 하고, 레벨이 낮아도 그 능력이 탁월한 마인드도 있어서 어떻게든 얻으면 좋겠지만, 그 것은 운에 맡기는 수밖에. 또한, 愛속성의 마인드를 작성 할 때 외에는 발생하지 않는다. 다만, 서브이벤트로 얻을 수 있는 '은자의 혼'이라고 하는 아이템을 가지고 있으면 그 발생확률이 조금 올라간다. 팸퍼스(パンパス)와 네크로놈(ネクロノーム)은 이벤트를 통해서도 입수할 수 있다. 이벤트 마인드인 필로토마(フィロトーマ)는 서브 이벤트에서 '외도의 서', '이단의 서', '배덕의 서', '독신의 서', '타천의 서'의 전 5권의 책을 모으면 얻을 수 있다.

강화의 방법

마인드에 부과하는 기억 소자 하나에 대한 패러미터의 상승치는 다음과 같다

노(怒)- 파워와 체력이 1UP
증(憎)- 체력이 2UP
광(狂)- 방어력과 MP가 1UP
희(喜)- 파워와 MP가 1UP
락(樂)- 스피드와 체력이 1UP
자(慈)- MP가 2UP
공(恐)- 체력과 MP가 1UP
고(苦)- 스피드와 MP가 1UP
난(亂)- 방어력과 체력이 1UP
허(虛)- 체력이 1UP
애(哀)- 체력이 1UP, MP가 2UP
적(寂)- MP가 1UP

리밋트와 레벨업

아루아는 그 자신의 레벨에 맞추어 사용할 수 있는 기억 소자의 수가 제한되어 있다. 마인드를 강화할 때 리미트(リミット)라고 나오면 그 이상의 강화는 불가능하다. 아루아의 레벨이 높으면 높을수록 강화는 쉬워진다. 그리고 마인드의 기억소자의 수가 그 규정치를 넘게 되면 레벨업을 하게 되는데, 레벨업을 하면 새로운 어빌리티를 추가할 수 있게 된다. 참고로 레벨업을 하게 되면, 그 마인드의 속성은 새로운 기억소자의 수에 맞추어져, 총수에서 가장 많은 비중을 차지하는 기억소자의 속성으로 변할 수도 있다. 각각의 규정치는 다음과 같다.

마인드레벨	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
규정치	12	24	38	55	75	100	140	200	280	400	550	800

그러므로 마인드의 강화라는 것은 그 속성을 고려하여 같은 계통의 속성으로 레벨업을 하는 것이 유리하다. 앞의 표를 참고로 하여서 속성을 통일하여 강화를 하도록 하자.

마인드 일람

번호	레벨	속성	명칭	POW	DEF	SPE	VP	MP
1	1	원(怨)	이타(イータ)	27	9	12	60	50
2	2	원(怨)	이쿠토(イクト)	29	9	13	72	58
3	2	원(怨)	슈토로마(シュトロマ)	43	13	19	108	87
4	3	원(怨)	시크리(シクリ)	31	9	14	84	66
5	4	원(怨)	세이버(セイバ)	33	10	15	96	74
6	5	원(怨)	이틴(イーティン)	35	10	1+	108	82
7	6	원(怨)	세루다(シェルダ)	37	10	17	120	90
8	6	원(怨)	슈토로메크(シュトロメク)	55	15	25	180	135
9	7	원(怨)	익티아(イクティア)	39	10	18	32	98
10	8	원(怨)	하크(ハーク)	41	11	19	44	106
11	9	원(怨)	나이트 세이버(ナイトセイバ)	43	11	20	156	114
12	10	원(怨)	이토바이터(イートバイタ)	45	11	21	168	122
13	11	원(怨)	익티온(イクティオン)	47	12	22	180	130
14	11	원(怨)	슈토로모닉크(シュトロモニク)	70	18	33	270	195
15	12	원(怨)	나이트 블레이더(ナイトブレイダ)	50	12	23	192	138
16	13	원(怨)	하케나이(ハーケナイ)	54	12	24	204	146

번호	레벨	속성	명칭	POW	DEF	SPE	VP	MP
17	1	애(愛)	로린(ロリン)	20	27	9	55	0
18	2	애(愛)	린가(リンガ)	20	29	9	64	72
19	3	애(愛)	가뎀(ガデム)	20	31	9	73	84
20	4	애(愛)	나하스(ナハス)	21	33	10	82	96
21	4	애(愛)	판파스(パンパス)	31	49	15	123	144
22	5	애(愛)	로린거(ロリンガ)	21	35	10	91	108
23	6	애(愛)	다밋트(ダミット)	21	37	10	100	120
24	7	애(愛)	링린(リンダリン)	22	39	10	09	132
25	7	애(愛)	론파스(ロンパス)	33	59	15	63	198
26	8	애(愛)	나하티어(ナハーディア)	22	41	11	118	144
27	9	애(愛)	로린고(ロリンゴ)	22	43	11	127	156
28	9	애(愛)	아루마(アルマ)	33	64	16	190	234
29	10	애(愛)	브릿트(ブーリット)	22	5	11	36	168
30	11	애(愛)	아루마드(アルマド)	23	47	12	45	180
31	12	애(愛)	링린가(リンダリンガ)	23	60	12	154	192
32	12	애(愛)	메리스(メリス)	34	75	18	231	288
33	13	애(愛)	나하트레이스(ナハトレイス)	24	54	12	163	04
34	1	사(死)	세쿠토(セクト)	9	12	27	50	75
35	1	사(死)	네크로헤드(ネクロヘッド)	13	18	40	75	112
36	2	사(死)	야무(ヤム)	9	13	29	55	90
37	3	사(死)	후롤(フロル)	9	14	31	60	105
38	4	사(死)	후글(フグル)	10	15	33	65	120
39	5	사(死)	데스볼(デスボール)	10	16	35	70	. 135
40	5	사(死)	네크로놈(ネクロノーム)	15	24	52	105	202
41	6	사(死)	얀바(ヤンバ)	10	17	37	75	150
42	7	사(死)	섹터암(セクトアム)	10	18	39	80	165
43	8	사(死)	후로레인(フロレイン)	11	19	41	85	180
44	9	사(死)	풀그리(フールグーリ)	11	20	43	90	195
45	10	사(死)	플로라로도스(フローラロドス)	11	21	45	95	210
46	10	사(死)	다크 엑그(ダークエッグ)	16	31	67	142	315
47	11	사(死)	섹터 스피나(セクトスピナ)	12	22	47	100	225
48	12	사(死)	야마도르마(ヤマドルマ)	12	24	54	105	255
49	13	사(死)	후그라온(フグラオン)	12	3	50	110	240
50	13	사(死)	네크로매틱(ネクロマティック)	18	36	81	165	382
51	1	절(絶)	아후로스(アフロス)	12	12	12	55	60
52	2	절(絶)	휴프(ヒュプ)	13	13	13	64	72
53	3	절(絶)	바르나(バルナ)	14	14	14	73	84
54	3	절(絶)	필로토(フィロト)	21	21	21	99	126
55	4	절(絶)	랑가(ランガ)	15	15	15	82	96
56	5	절(絶)	아후러시아(アフロシア)	16	16	16	91	08
57	6	절(絶)	바루니아(バルーニア)	17	17	17	100	120
58	7	절(絶)	휴프노(ヒュプノ)	18	18	18	109	32
59	8	절(絶)	랑본(ランダボン)	19	19	19	118	144
60	8	절(絶)	휠메아(フィルメア)	28	28	28	159	216
61	9	절(絶)	아후로 디아나(アフロディアナ)	20	20	20	27	156
62	10	절(絶)	바르니드(バルニード)	21	21	21	136	168
63	11	절(絶)	담도스피어(ダムドスフィア)	22	22	22	45	80
64	12	절(絶)	휴프니아(ヒュプニア)	23	23	23	54	92
65	13	절(絶)	랑본본(ランダボンボン)	24	24	24	163	204
66	99	절(絶)	필로토마(フィロトーマ)	36	36	36	228	306

각종 해설

인물해설

여기서는 디스피리어에서 등장했던 인물들에 대하여 설명하기로 한다.

레나 스파링



미나미 · 센트럴일대를 장악하고 있는 타오 패밀리 간부의 여자. 터널 사고에서 아루아와 함께 행동한다.

피오나 하트



부르스 가수. 신 도쿄 코뮨에서 가수생명을 거는 인후 수술을 하지 않고 성공한다.

조 기브스



신 도쿄 코뮨에서 카지노를 크게 경영하였다. 자신의 어떤 것을 감추고 있는 듯한 아저씨. 비밀리에 아루아를 노리고 있다.

바이올렛 메릴



은행가의 딸이라고 사칭하는 여성. 다이브 해본 결과 WIL사의 사장비서임이 판명되었다.

MR1



구형의 안드로이드. 옛날에는 이런저런 회사의 일대에서 설치되어있었지만, 입력식의 사고형태 때문에 현재는 생산중지.

코진



폐기된 터널에서 살고 있는 의문의 남자.

마코토



폐기된 터널에서 살고 있는 의문의 청년. 겉모습에서는 상상이 가지 않지만 연령은 아직 17세에 불과하다.

배트 보이



승자가 신체의 파츠를 받는다고 하는 아르티메트 산켄에서 400전 무패를 자랑하는 안드로이드.

샤프트 키드



매일 폐기 안드로이드를 규율에 따라서 탈주자가 생기지 않게끔 감시하는 일을 하는 안드로이드.

카렛



숨바꼭질을 좋아하는 안드로이드. 숨바꼭질에서 찾아낸 상대를 죽이는 것을 원칙으로 하는 오리지날 룰을 가지고 있다.

개조된 여자



안드로이드들에게 잡혀서 개조를 당해버린 여성

용해 크리처



지하의 어둠을 좋아하는 강산성의 크리처. 성질은 관대하고, 이러저러한 것에 녹는 영양분을 가지고 있다.

아디에타



이따금씩 지하 주민들을 잡아서 공포에 떨게 하고 있는 안드로이드. 하지만 본인에겐 악의는 없다. 같이 놀고싶어 할뿐이다.

폐기 안드로이드



어떤 사정에 의해서 폐기 처분된 안드로이드. 살아있는 것에 대하여 깊은 증오를 가지고 있다.

루라드



기관부 밑에 숨어있었던 안드로이드. 인간의 신체를 원하고 있다.

교회 뇌외과의



본명은 오다 시즈로. 뇌 신경을 취급하는 뛰어난 외과의다. 부상당한 아루아를 치료해준다.

무장시녀단



이단조직의 소멸을 목적으로 교회가 설립한 능력자 집단. 기본적으로 젊은 여성들로만 구성되어있다. 그렇기 때문에 시스터즈라고 불린다.

엿보기방 고드



센트럴 교회령 아동실종사건의 범인. 어렸을 때부터 인간의 마음을 읽는 능력을 가지고 있어 모두에게 왕따를 받았다.

세스번이



세스 사제의 변형한 모습. 어느 강력한 정신에 의하여 지배당하고 있다.

딜킨



혼돈된 슬럼 거리를 맡고 있는 남자. 황폐된 세계를 재미있다고 믿는 파동적인 향락주의자다. 어느 향료를 찾고있다.

울부짖는 코사



슬럼에 살고있는 여자. 나이는 38세. 자신이 거짓말을 많이 해서 사람들이 싫어하고 있다는 것을 본인은 알지 못한다.

손톱을 다듬는 로웬



대륙의 신흥 코뮨에서 온 젊은이. 현재의 불우한 환경을 그다지 탓하고 않고 손톱만 갈고있다.

굉장히 성실한 듀보아



슬럼에 살고있으면서도 슬럼 자체를 격렬하게 싫어해서 결국에는 그곳에 사는 것들을 자신이 가르쳐야 된다고 생각하는 남자.

카라교도 시그



사신 카라여신을 받드는 카라 신교의 교도. 새디스틱한 성향을 가지고 있지만, 원래는 상당한 매조히스틱한 면을 가지고있는 자.

마루탄 신부



3년 전에 미나미에 부임한 신부. 나타내지 않는 때도 있지만, 정의감은 충실한 남자다.

마리아



부서 모형점의 인형아가씨. 한번 하겠다고 결정하면 절대 굽히지 않는 강한 성격을 가지고 있다.

베스



부서 모형점의 인형아가씨. 상당히 상품판매에 열심이다. 언니인 파르마가 열심히 일을 하고 있기 때문에 항상 거기에 주의하고 있다.

파르마



부서 모형점의 인형아가씨. 일을 보러 나갈 때마다 항상 베쓰를 나무라기도 한다.

나라시 쯔도무



태어난 곳도 자란 곳도 미나미. 하지만 주민에게 가지고 있는 감정은 나쁘다. 여자가 있는 것도 같지만 누구도 본 사람은 없다.

루카



빌리의 사무소에 출입하는 소녀. 부모는 미디언에 살고있는 듯.

웨이트리스



다이아 스파에서 일하는 여성. 느낌은 좋지만 이전에 무전취식한 손님을 넉아웃 시켜버린 공포의 헤드펀치를 소유하고 있다.

자크



WIL사가 개발한 놀이용 안드로이드.

에덴의 경



자칭 에덴 최강의 살인 청부업자다. 로코 패밀리가 고액의 계약금으로 미나미에 불러들였다.

푸세 신부



신의 문을 찾았다라고 만나는 사람마다 반드시 고백하는 이상한 신부.

료우



겉으로 봤을 때는 얌전해 보이지만, 속에 감춰진 마음은 검은 증오의 사념을 가지고 있는 여성. 양친은 미나미에서 살해당한 것 같다.

블루 룬



제 2에덴을 건설하기 위하여 밤낮으로 쓰레기를 모으고 있는 청년.

우마루



제 2에덴의 주민. 뇌의 거세수술을 받았다. 그렇기 때문에 얌전하지만, 원래는 범죄자였다.

WIL사의 여자사원



WIL사에서 근무하는 여성. 대기업의 종업원답게 항상 웃음을 잃지 않는다.

WIL7형



생체기능 탑재형의 안드로이드. 뇌만큼은 거의 인간에 가깝다고 할 수 있다.

기동부대



교회의 기동부대. 그들은 대부분 양친과 조부모가 그랬듯이 기동부대에 있었던 배경을 가지고 있다.

듀크



미나토 거리의 파우스트라고 불리는 의문의 가게에서 일하는 종업원.

사왕



육식성의 대형 크리처. 광폭하지만 지능이 높고 전략병기로 사용되고 있다.

신도



중앙 전도소에 소속되어있는 신도중의 한사람.

스피리어 판매인



기억용재 스피리어를 팔고 있는 남자.

타우환룽



최근 힘을 떨치고 있는 미나미 마피아의 보스. 이 남자가 세력을 가진 것처럼 보이지만, 뒷면에는 신 도쿄 코뮨의 영향이 감추어진 것 같다.

조니



뒷골목의 쓰레기 상자 안에 세인트 돌이라고 하는 인형이 있나 체크를 하는 의문의 남자.

메네 · 발란



신 도쿄 코뮨에서 가장 유명한 점쟁이. 염동 치료 의사로서도 알려져 있다.

지쿠



미디언내에서 최근 결성되었다. 더 펌프킨스라고 하는 정크단의 일원으로 있다.

미디언 사람



이상한 쾌락추구의 결과, 정신에 지배를 당하고 있는 미디언의 대표적인 남자.

아케미



여류기생의 가계에서 넘버1의 인기를 자랑하고 있는 여성. 특기로 하고 있는 기술은 플라워 댄스.

다리아



여자기생들의 가계 점주. 보기에는 소녀같지만 실제연령은 50을 넘었다.

키코의 엄마



근처에 사는 사람으로부터 육식의 공포에 시달리고 있는 여성. 대형 크리처가 집앞에 버려져 있기도 했다.

키코



보기에는 귀여운 소녀이지만, 근처의 주민을 괴롭히는 것을 보면 인간 같지가 않다. 하지만 그런 모습을 본 자는 아무도 없다.

리코



최근 미디언내에 넘나드는 여자아이. 먹는 문제 때문에 부모님과 살고 있다. 정상이 아니다.

장물상 점주



신약이라고 칭하는 이상한 약을 팔기도 하며, 기이한 크리처를 데리고 있는 이후로 보통 상품은 취급하지도 않는 상인이다.

민지



미디언의 어린이들에게 마스코트적인 존재인 크리처.

떠도는 여자



잃어버린 애를 찾아서 미디언내를 이리저리 떠돌고 있는 여성.

사문



크리처에게 습격당해 거의 죽을 뻔한 것을 미션 신부에게 도움을 받았다. 조금은 손의 상태가 좋지 않다.

미유키



미디언 구민에게 인기 있는 술집 여주인. 싼 표값과 인정넘치는 성격이 인기의 원인.

살인청부업자



마인드 강화시스템을 사용해서 아이라 등의 시녀단을 습격하는 자들중 하나.

부서모형점주



생명이 없는 인형에게 생명을 불어넣어서 움직이게 하는 기술자. WIL사가 몇 번 기술주임을 보내 스카우트 하려 했으나 응하지 않았다.

크레아



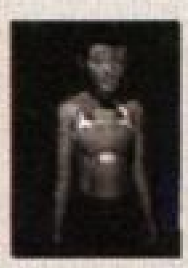
기요 · 우 남매를 에덴 살인청부업자협회에 소개한 여성. 자신도 높은 배틀 능력의 살인청부업자이다.

귀구모 히로시



살기좋은 사회에 좋은 살인청부업자를 모토로 해서 일본 전국에 살인청부업자 스카우트 의뢰를 내놓는 에덴 살인청부업자 협회 스카우트 부서장.

우



뇌까지도 개조되어버린 에덴의 살인청부업자.

기요



자신들의 공포를 사람들에게 떨친 에덴의 살인청부업자.

NO. 1의 독미



폭력술집 지옥월에서 일하고 있는 다이나마이트 바디의 여자 크리처. 야수와 비교되는 혀놀림은 수많은 남자들을 노예로 만들어 버렸다.

마스터 겐



폭력술집 지옥월을 경영하는 중년남. 가게에 크리처를 호스티스로 채용하였고 자극적인 쾌감을 제공하여 성공하였다.

과식한 사오리



지옥월의 호스테스 자칭 사오링. 의외로 그녀의 살집좋은 보디에 손님은 헤롱헤롱한다. 출근일은 매주 월요일과 목요일.

걸려버린 류키



지옥월의 호스테스. 티탄제의 인조손톱을 가지고 있다. 단골손님은 계속 꾸준히 찾는 좋은 크리처. 별명은 버려진 사랑.

가버린 것같은 무라미씨



WIL사에 근무하는 엘리트이지만, 에노키다를 선배로 하였기 때문에 인생이 망가져 버렸다.

엉키지 않는 에노키다



WIL사에 근무하는 엘리트지만, 사오링에게 빠져버려 인생이 붕괴되어버렸다. 사오링에게 먹혀서 지금 그의 오르쪽 팔과 얼굴의 반은 사이보그이다.

무단의 마마



회원제 고급클럽 무단의 마마. 그 차가운 미소뒤에는 비인간적인 검은 욕망이 꿈틀거리고 있다.

가디안 월



WIL사의 최신형 경비용 안드로이드. 사리판형 강제 배제 기능을 가지고 있다. 식별키에 의해서만 경계체재를 해제한다.

땀흘리는 사모한



근로 의욕이 없는 공장직원. 에이젼트의 끄나풀로 이용되고 있지만, 자신은 이용당하고 있다고는 생각하지 않는다. 로커실 엿보기가 취미.

판매상 클레멘스



아마자키를 주무대로 하는 스피리어 딜러. 자신이 처리할 수 있는 일만 한다. 그렇지 않으면 보래아스에게 맡긴다.

보래아스



클레멘스가 말한 것처럼 무엇이라도 들어주는 남자. 머리 형태가 특이해며 스피리어의 효과가 없는 특이한 체질이다.

슬픈 호리젠



언젠가 신 도쿄의 클럽에서 노래를 부르는 것이 꿈이었던 여자. 지옥월의 마스터로 있는 겐에 붙어있다.

워켄



스피리어 정키의 젊은이. 근본부터 속이 좁기 때문에 마음에 상처를 입기 쉽다.

코마쯔



토목기술을 배우기 위해서 신 도쿄에서 온 35세의 남자. 여러 가지 시험에서 떨어져 스피리어를 찾았다.

신 도쿄의 말콤



신 도쿄의 에이전트. 잔인하고 냉혹한 쾌락주의자. 육체에 대한 집착이 없기 때문에 보통의 에이전트보다도 격렬하게 개조 강화를 받았다.

신 도쿄의 제이드

역시 신 도쿄의 에이전트. 자신의 개그에 폭소를 터트리는 자를 죽이곤 한다.

신 도쿄의 엘릭

신도쿄의 에이전트. 냉정, 침착한 성격으로 쉽게 격렬해지는 제이드를 항상 단속하고 있다. 독자적인 미의식이 있어서 그것에 반대되는 말을 싫어한다.

호스테스 준코

회원제 고급클럽 무단의 호스테스. 원래는 미나미의 사람이었지만, 월급이 좋은 야마자키로 왔다. 하지만 거기서 그녀의 악몽은 시작되었다.

실험체 B시리즈

도크가 행한 광기의 실험에 모르모트화 되어버린 자. 강한 압박에도 견딜 수 있지만 언제나 정신은 혼란 상태이다.

아람

아리시아가 찾고있는 소년. 에덴에서 찾고 있지만 행방불명된다.

소로스

슬럼에 있는 한나의 자식. 특수한 기의 능력을 가지고 있다. 그것 때문에 실험의 재료가 되어버린다.

미카루

바잘에 있는 도리의 딸. 특수한 기의 능력을 가지고 있기 때문에 사념체가 되어서 아루아의 앞에 모습을 나타낸다.

요아힘

사념체가 되어서 아루아의 앞에 나타나는 의문의 소년. 그 모습은 예전에 하메룬의 참극 희생자 사람들에게 비교될만하다.

도크

섹터12를 관리하는 신도쿄의 에이전트들을 지휘하고 있는 의문의 인물.

피에로

에덴에 살고있는 방랑의 호도빌리언. 길을 가는 사람을 요상스럽게 유혹하여 뇌를 자극해서 죽게 하거나 거의 폐인지경까지 만드는 것이 취미.

시즈까 짱

에덴에서 살고있는 여자아이. 어른인것처럼 보이지만 아직 16세. 괜찮다. 인생은 지금부터다 시즈까 짱!

마스터 도키

에덴의 야다이바를 경영하고 있는 중년. 일설에 의하면 지옥월의 마스터 겐과 형제같다는 소문이 들리고 있지만 확실하진 않다.

재생의 탑기사

에덴 중앙에 있는 재생의 탑에 있는 기사들. 매일 프로스페로 기사장이 바라는 일인 인류의 재생을 위해 힘을 쏟고 있다.

나까니시!

나까니시! 별명 명가정사! 허리에 세트되어있는 초공간 리프장치로 에덴의 땅을 종횡 무진할 수 있는 그는 나까니시!

사도 레디스

에덴의 인체 파츠를 강도질하는 그룹. 여자만으로 구성되어있어서 금연, 금주, 금남의 계율을 엄격히 지키고 있다.

에덴의 여자

에덴 전체의 관리를 담당하고 있는 여성. 아줌마 특유의 느낌없는 잔혹함이 섞여있는 듯한 그런 것을 가지고 있다.

사이바네의 다카하시

독학으로 사이버네틱스 일원을 재구성하고 에덴의 사람들을 위하여 힘을 쓰는 좋은 남자. 하지만 패션 센스는 비상식적으로 떨어진다.

레인 타소

연인을 돌아오지 않는 병원에 보낸 이후 병원을 감시하고 있는 슬픈 여자.

고양이 아가씨

천구당의 안내계를 보고있는 아주 귀여운 로리팝의 아기고양이 같은 아가씨. 하지만 그다지 근로의욕은 있는것 같지 않다. 하지만 아무리 봐도 사랑스러운 아가씨.

이라이저

천구당의 스테이지에 출연하고 있는 안드로이드. 그 우는 듯한 소리는 황폐화된 중년의 마음을 아주 촉촉하게 적셔준다.

야마짱

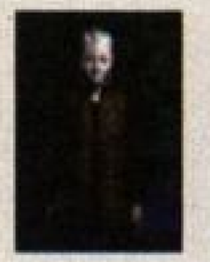
재생의 탑의 어린이. 통칭 야마짱. 모두로부터 야마짱이라고 불려서 자신도 야마짱이라고 부른다.

유진

재생의 탑의 어린이. 언제나 아픈 머리를 감싸안고 있다.

키마 드레고나

라벤에 의해서 에덴에 보내어진 신도쿄의 암살자. 자신의 육체를 극한까지 이르게 하는 기술로서 마인드를 강화시키고 있다.

이오

에덴을 지배하고 있는 암살사 소년. 마음도 없고, 이로운가 그렇지 않은가로 모든 것을 판단하여 행동한다.

리슈

이오와 콤비를 이루고 있는 암살사 소녀. 겉으로 봤을 때는 어린 소녀에 불과해 보이지만, 그 나이프 솜씨는 잘 알려져 있다.

랜돌프 지배인

천구당의 지배인. 비상식적으로 이상한 자로서 언제나 지배인실에 틀어박혀 있다. 사람 앞에 나서는 것을 꺼려한다.

용어해설

명 칭	해 설
이단	교회에 대항하며 파괴활동을 계속하고 있는 테러조직
마인드	생물이 가지고 있는 감정과 기억을 중심으로 에너지를 일체화시켜서 만든 구상, 구체화된 물질
인공신경	뇌 내에 기생시키는 것으로 정신내성을 높이는 사념방어 디바이스
신도교 코뮨	교황포고에 의해 이단의 땅으로 관제되는 장소. 인구회사 상태 등 오사카 · 센트럴에 필적하는 규모를 자랑한다
격침	연수에서 사상하부를 직접 찌름으로서 사념을 강화하는 사념파동증폭 디바이스
크리처	유전자변이에 의해서 형태 혹은 기능이 변화된 생물을 일컫는다
다이브	마인드의 힘을 사용해서 상대의 마음속에 있는 것을 엿보는 것
WL사	생체공학사 WL 주 개발업무는 안드로이드의 제조이지만, 수년 전부터 업무를 확장해서 현재에는 가정용품에서 미사일까지 광범위한 상품을 개발하고 있다
마인드사	마인드를 사용해서 마음을 엿보고, 먹고, 부수는 세가지의 능력의 소유자를 말한다
시네단	교회가 이단탄압을 위해서 조직한 미션실행부대
잔류사념	죽음과 공포에 의해서 인간과 생물의 사념이 강하게 공간에 남아있는 상태를 말한다
뇌전위 스캐너	뇌의 전위차를 읽어들여 높은 정밀도의 기억 맵을 작성한다. 마인드사는 일주일에 한번 스캐너에 들러 기억맵을 백업하는 의무가 있다
초원	교회 대성당내에 있는 약초를 기르는 곳. 원래는 실험시설 헤리윈에 사용하는 재료를 키우는 곳이었지만, 세스시제가 관리하고 후부터는 약초를 기르는 곳이 되어버려서 신자이외의 가난한 사람에게 큰 도움이 되고있다
근원파	마인드 혹은 마인드사의 존재를 강하게 부정하는 세력. 리벤 대사제를 같은 마인드 지지파와 격렬하게 대립하고 있다
데이터 데크	오사카센트럴의 메인 서버와 링크되어 있는 소형단말기. 주로 정보의 열람, 보고 등에 사용되지만 치료 디바이스를 장치하고 있는 타입도 있다
비잘에리어	대성당의 근처에 있는 비인가의 거주 에리어. 신도가 되려다가 이단으로 떨어진 사람들이 모여 살고 있다. 그래서 거대한 시장을 구성하여 살고 있다
슬럼에리어	운하를 지나 대성당의 반대쪽에 위치하는 비인허가의 거주 에리어. 옛 건물인 쉘터빌딩을 그대로 이용하고있기 때문에 언제 무너질지 모르는 신기한 곳이다
플레인 · 브릿셔	만생용의 뇌 조종 게이트. 혼란된 기억 영역을 격리하고 조정해주는 것 외에 가벼운 치료작용도 있지만, 마인드사가 사용하는 경우는 마인드에 관계된 기능을 이용할 수 있다
키라신교	신도교에서 발생한 공포의 사교. 사신 키라 여신을 절대신으로 여기고, 공물을 바치기 위하여 무엇이든 상관하지 않는 교의에 지배되고있다
사념 버스트	강력한 입력으로 방사하는 사념을 부른다. 그것은 격렬한 공포이기도 하고, 환희의 극치이기도 한 것이지만, 좀더 강력한 사념 버스트는 죽음의 순간에 방사되는 것이다
교황 올테라	인류재생의 맹주. 종교조직, 교회의 최고위에 있다. 센트럴에 실질상 지배자인 거대한 존재
신행제	옛날 키타 센트럴을 공포에 떨게 만든 이단의 살인청부업자
중앙 전도소	미나미 · 센트럴 참고로 원래 미나미는 남이라는 뜻이지만, 여기선 그냥 고유명사로 썼다)에 있는 교회의 전도소. 여기에는 사교가 파견되었기 때문에 현재 책임자는 없는 상태이다. 센트럴 교회령의 리벤 대사교의 초임지로서 유명하다
스피리어	최근 미나미에서 나타나고 있는 비합법적인 약. 아이리가 모은 정보에 의하면 그것은 인간의 기억에 관계된 것 같다
사원충	인간의 시체를 먹는 크리처. 그렇게 되면 먹은 인간의 얼굴이 표면에 나타나게 된다고 한다
은자의 데큐	원래 데큐는 신앙심이 깊은 신부였지만 갑자기 교회를 이탈, 이단 교회의 영향을 받는다. 이후 영겁회기의 기이한 학설을 사람들에게 설명하기 시작했다
이단의 땅 에덴	자주성이 강한 땅. 저주받은 땅이라고 불리는 거리. 교회설립 이래로 이단의 안에서도 특별히 반교회적인 자가 모인 장소로서 유명하다
자이누의 참극	은자 데큐가 센트럴의 주민 오천명에게 집단자살을 시험한 사건
공회의	현재법률에는 대처를 할 수 없는 사건이 일어나면 교황은 긴급히 12명의 사교를 모아서 공회의를 열 수 있다. 여기서 발령된 명령은 초법규적인 처리를 할 수 있다
교회의 적	인간의 권리를 빼앗아 버리는 법령. 이 법령은 공회의에서만 발동시킬 수 있다
대항 마인드처치	시네단의 마인드 능력을 시험하기 위해 은밀하게 개발된 마인드 방어 장치. 그 존재는 이전부터 알려져 있었다
로커 패밀리	옛날에는 실행 구성원이 수백을 넘는 유명한 패밀리였지만, 돈 루자 보크스의 시대부터 쇠퇴의 일로를 걷고 있다. 현재에는 구성원 3인밖에 되지 않는다
세인트 돌	손에 넣는 자가 바라는 것은 무엇이든 들어줄 정도로 미나미의 여성에게 인기를 끌고있는 인형
크리처뇌 타액	크리처의 뇌와 안을 갈아 으깨서 각종 약초와 혼합시킨다. 그것을 백일간 적토의 항아리에 숙성시킨 드링크액
미디언 시교구	미나미 · 센트럴의 서쪽에 위치하고 있는 지역. 행방 불명률과 범죄 발생률이 높아서 제2급 지대로 지정되어 있다
뇌거세	약물처리와 장시간의 마인드 방사에 의해서 강제적으로 인격을 변화시키는 시스템
개호원	흉악한 범죄자를 격리 치료시키기 위한 시설. 이곳에 수감되었던 범죄자는 바르게 바뀔 확률이 90%나 된다
정신분석기	정도가 심한 정신의 병을 가진 환자에게 인공적으로 만들어진 사념을 흐르게 하는 것으로 정신의 안정을 찾게 하는 장치
환상의 새벽단	소년만화 에덴 매거진 안에 나온 의문의 조직. 복면 모습의 주인공들이 악의 거리 에덴을 응징한다는 스토리가 어린이들에게 알려졌다
이마자키 브레이크타운	센트럴에서 약간 떨어져있는 공장거리. 옛날에는 센트럴에 기간을 세운 공장 블록의 번화가였지만 지금은 그렇게 보이지 않는다
혈치조	곤잘레스 혈치를 초대 조장으로 한 정의의 오리엔탈 마피아. 하지만 그것은 옛날 이야기일 뿐 이젠 신흥세력인 타오 패밀리에 의하여 이마자키로 쫓겨나게 생겼다
휴게실 미코	마스터의 커트에 의해서 경영되고 있는 가게. 밥은 맛없고 커피는 눅눅하고, 분위기도 좋다고 말할 순 없지만, 거리의 유일한 카페라는 점에서 경영되고 있다
바이올런스 팝지옥실	크리처를 호스티스로 하고있는 특수한 가게. 자극을 추구하는 코어쪽으로 인기가 있다. 센트럴로부터 은밀하게 찾아오는 손님도 많다
회원제클럽 무단	이마자키 유일의 고급클럽. 마마의 절묘한 색향에 취해서 돈을 토해놓고 파멸에 이른 손님도 적지 않다고 한다
마인드 스트림	마인드사 등의 마음을 읽고있는 자들에게 감지할 수 있는 사념의 흐름. 그것은 이러저러한 곳에 존재하고 절대 들리지 않고, 공간에 표시되어있진 않지만 강렬하게 주는 그 감정을 가진 경우에는 사람이 알 수 있는 정신적 영향을 준다. 심지어 파괴된 곳에도 있다
에이전트	신도교 코뮨의 사념 입력의 향상을 주목적으로 하여 뇌 개조 엔지니어링 처리를 받은 특수 공작원
섹터12	이마자키 브레이크 타운의 공장지대에 존재하는 스피리어 제조시설. 여러 가지 비인간적인 실험이 행해졌다
마인드 버스트	마인드사가 죽음의 순간에 방사하는 사념버스트를 특별히 마인드 버스트라고 부른다. 그것이 강하게, 높이게, 격렬한 의사에 의하여 방출되는 경우 실제 세계까지 영향을 미치는 에너지를 가지고 있는 것도 있다
재생의 탑	에덴의 중앙에 위치하고 있는 거대한 탑. 옛날 신세기라고 불리던 때에는 츠텐카쿠라고 불리었다. 인류재생의 거점이다
TNL	에덴의 서쪽에 위치하고 있는 환락가. 예나 지금이나 높은 수준의 서비스를 제공하는 장소이다
천구당	에덴의 서쪽에 있는 멋진 플레이스 포트 간판 아가씨인 이리아자를 포함하여 에덴 남자들의 스트레스를 발산시켜주고 있다. 지배인인 켄돌프는 그다지 사람들에게 모습을 나타내지 않는다
돌아오지 않는 병원	에덴의 동쪽에 위치한 거대한 폐허 병원. 전쟁중에는 군대에 의하여 접수되어 무언가 실험이 이루어졌다고 한다
마인드 치료	프로스페로 등의 기술자 집단이 개발한 획기적인 정신치료 시스템. 기억을 감정으로 변환하는 인공적 전이생명체를 뇌내에 이동시켜서 감정을 가지지 않은 채 태어나는 어린이들의 생명을 구한다

각종 표 일람

어빌리티 리스트

공격계

명칭	효과	대상	소비MP
푸르름의 환화(蒼の幻火)	원(怨)속성 공격 레벨 1	적하나	10
환화진(幻火陣)	원(怨)속성 공격 레벨 1	적전체	24
검은 환몽(黒の幻夢)	원(怨)속성 공격 레벨 2	적하나	14
환몽진(幻夢陣)	원(怨)속성 공격 레벨 2	적전체	30
푸르름의 환염(蒼の幻炎)	원(怨)속성 공격 레벨 3	적하나	36
환염진(幻炎陣)	원(怨)속성 공격 레벨 3	적전체	36
검은 환주(黒の幻呪)	원(怨)속성 공격 레벨 4	적하나	20
환주진(幻呪陣)	원(怨)속성 공격 레벨 4	적전체	40
분원의 업화(忿怨の業火)	원(怨)속성 공격 레벨 5	적전체	60
원차의 주박(怨嗟の呪縛)	원(怨)속성 공격 레벨 6	적전체	80
하얀 환풍(白の幻風)	애(愛)속성 공격 레벨 1	적하나	10
환풍진(幻風陣)	애(愛)속성 공격 레벨 1	적전체	24
하얀 환람(白の幻嵐)	애(愛)속성 공격 레벨 2	적하나	16
환람진(幻嵐陣)	애(愛)속성 공격 레벨 2	적전체	36
자비의 풍참(慈悲の風斬)	애(愛)속성 공격 레벨 3	적전체	60
자색의 환빙(紫の幻氷)	사(死)속성 공격 레벨 1	적하나	10
환빙진(幻氷陣)	사(死)속성 공격 레벨 1	적전체	24
자색의 환정(紫の幻晶)	사(死)속성 공격 레벨 2	적하나	6
환정진(幻晶陣)	사(死)속성 공격 레벨 2	적전체	36
허무의 빙무(虚無の氷舞)	사(死)속성 공격 레벨 3	적전체	60
푸른 환뇌(碧の幻雷)	절(絶)속성 공격 레벨 1	적하나	10
환뇌진(幻雷陣)	절(絶)속성 공격 레벨 1	적전체	24
녹색의 환충(緑の幻衝)	절(絶)속성 공격 레벨 2	적하나	16
환충진(幻衝陣)	절(絶)속성 공격 레벨 2	적전체	36
파멸의 충격(破滅の衝撃)	절(絶)속성 공격 레벨 3	적전체	60
생각하는 사람의 원망(思い人の怨み)	적의 VP를 흡수	적하나	24
심연의 묘표(深淵の墓標)	마인드를 빈사시킨다	적전체	40

회복계

명칭	효과	대상	소비MP
하얀 자비(白の慈悲)	VP 회복 레벨 1	아군하나	10
백은의 자비(白銀の慈悲)	VP 회복 레벨 1	아군전체	30
하얀 자애(白の慈愛)	VP 회복 레벨 2	아군하나	20
백은의 자애(白銀の慈愛)	VP 회복 레벨 2	아군전체	50
하얀 자우(白の慈雨)	VP 회복 레벨 3	아군하나	40
백은의 자우(白銀の慈雨)	VP 회복 레벨 3	아군전체	99
치유의 목령(癒の木霊)	독, 혼란등을 회복	아군하나	20
빛이 부르는 소리(輝ける呼び聲)	마인드를 재생	아군마인드	60

보조계

명칭	효과	대상	소비MP
항생강화(抗生強化)	스테이터스공격에 대한 내성을 강화한다	아군하나	15
항생약화(抗生弱化)	스테이터스 공격에 대한 내성을 약화시킨다	적하나	15
공력강화(功力強化)	파워를 강화한다	아군하나	30
공력강화진(功力強化陣)	파워를 강화한다	아군전체	50
공력약화(功力弱化)	파워를 약화시킨다	적하나	30
공력약화진(功力弱化陣)	파워를 약화시킨다	적전체	50
사념강화(思念強化)	공격 · 방어 · 속도를 강화한다	아군하나	15
사념약화(思念弱化)	공격 · 방어 · 속도를 약화시킨다	적하나	15
내성강화(耐性強化)	능력치의 변화량을 감소 시킨다	아군하나	15
내성약화(耐性弱化)	능력치의 변화량을 증가시킨다	적하나	15
염속강화(念速強化)	속도를 빠르게 한다	아군하나	15
염속강화진(念速強化陣)	속도를 빠르게 한다	아군전체	30
방벽강화(防壁強化)	방어를 강화한다	아군하나	15
방벽강화진(防壁強化陣)	방어를 강화한다	아군전체	30
방벽약화(防壁弱化)	방어를 약화시킨다	적하나	15
방벽약화진(防壁弱化陣)	방어를 약화시킨다	적전체	30

스테이터스 변화계

명칭	효과	대상	소비MP
돌의 기억(石の記憶)	마인드를 석화상태로 되게 한다	적하나	40
어둠의 눈(冥き眼り)	적을 혼란시킨다	적하나	24
환상명멸(幻想冥滅)	적을 혼란시킨다	적전체	40
석화명멸(石化冥滅)	마인드를 석화상태로 되게 한다	적전체	60
절대무효화(絶對無效化)	적의 파라메타를 초기치로 돌린다	적하나	30
흐르는 생각(流れし想い)	마인드를 망각상태로 되게 한다	적하나	24
대치의 가르기(對じの祈り)	마인드를 메모리에서 지운다	적본체	50
부식의 한숨(腐食の吐息)	마인드를 독상태가 되게 한다	적전체	30
매혹적인 꽃의 향기(惑い花の香り)	적의 입체, 개방을 막는다	적본체	30
더러움의 한숨(汚れの吐息)	마인드를 독상태가 되게 한다	적하나	20
유상명멸(流想冥滅)	마인드를 망각상태가 되게 한다	적전체	30

아이템 리스트

무기(武器)

머리에 박아 넣는 것으로 사념을 강화하는 것이 가능한 특수한 침들이다.

명칭	효과	가격	입수장소
윌ND600(ウィルND600)	WIL사가 개발한 하이테크 격침	180000	미나미 센트럴
윌NDXXX(ウィルNDXXX)	선진의 공학기술로 만들어진 격침	608000	에덴
와격침(渦撃針)	공격본능을 자극하는 격침	15000	터널
스파크 니들(スパークニードル)	번개 속성을 펼치는 격침	35000	센트럴 교회령
혼쇄침(魂砕針)	혼을 때려 부순다고 말해지는 격침	23000	터널
데드존(デッドゾーン)	뇌의 미지의 영역을 꿰뚫는 격침	120000	미나미 센트럴
염쇄쌍각(念砕雙角)	연수의 양측을 꿰뚫는 고위력의 격침	405000	야마자키 브레이크타운
염쇄침(念砕針)	사념을 강화하는 격침	-	터널
브레인 스톰(ブレインストーム)	뇌의 전류 흐름을 활성화시키는 격침	80000	미나미 센트럴
밀레니엄 슬로우(ミレニアムスロウ)	빅토르 라자로가 만든 격침	53000	에덴
요한의 격침(ヨハンの撃針)	이단의 사교 요한이 만든 격침	53000	미나미 센트럴
영식독각(零式獨角)	사교도가 수행용으로 새겨두는 격침	270000	야마자키 브레이크타운

방어구(防具)

뇌내에 기생시키는 것으로 정신의 내성을 높이는 인공 선충.

명칭	효과	가격	입수장소
올가(オルガ)	최강, 최고위의 벌레	-	에덴
팅크(ティンク)	뇌에 기생하여 방어본능을 강화하는 벌레	13000	터널
팅크 프로토(ティクプロト)	시작 모델로 창조된 벌레	387000	에덴
팩(パック)	높은 지능을 가진 벌레	221000	야마자키 브레이크타운

명칭	효과	가격	입수장소
폴리(ポーリー)	뇌의 주름에 붙어있는 벌레	23000	센트럴 교회령
마누(マーヌ)	신경의 특화에서 창조된 벌레	41000	미나미 · 센트럴
링(リン)	뇌를 자극하는 벌레	-	터널
루시아(ルシア)	신도의 유전자로부터 창조된 벌레	72000	미나미 · 센트럴
레이첼(レイチェル)	무기막질에서 형성된 특수한 벌레	126000	아마자키 브레이크타운

속구(速具)

속도를 높이는 플레이트.

명칭	효과	가격	입수장소
발큐리아(ヴァルキュリア)	제작자 불명 높은 성능을 자랑한다	-	에덴
사크레드 기브스(サクレドギブス)	교황의 손으로 선별된 플레이트	16000	센트럴 교회령
스티그 마타(スティグマータ)	성스러운 문장에 지켜지고 있다	28000	미나미 · 센트럴
스파이널 가드(スパイナルガード)	펄스를 사출하여 반사속도를 높인다	-	터널
세람 아머(セラムアーマー)	세라믹제로 방어효과가 높다	9000	터널
다마 플레이트(ダーマプレート)	척추펄스를 강화시키는 타입	48000	미나미 · 센트럴
철사배갑(鐵蛇背甲)	펄스트리거의 형태에서 명명되었다	82000	아마자키 브레이크타운
하드 와이어드(ハードワイヤード)	WIL사가 개발한 척추 플레이트	238000	에덴
홀리 윙(ホーリーウィング)	천사의 날개같은 척추플레이트	140000	아마자키 브레이크타운

악세사리

파라메타를 올리거나 스테이터스 이상 등을 막는 효과가 있다.

※입수장소가 복수일 경우 이니셜로 표시함

명칭	효과	가격	입수장소
오러 브러치(オーラブローチ)	사냥속도를 증가한다	100000	미/에
광신자의 메달(狂信者のメダル)	VP를 증가한다	95000	미나미 · 센트럴
고드의 뱅글(ゴドのバングル)	적의 속성을 알수있다	30000	미/아
스컬피어스(スカルピアス)	방어력을 증감한다	120000	미/에
네크리스(ネックレス)	모든 능력치를 올려준다	1000000	에덴
파니아의 손톱(ファニアの爪)	올미의 손톱이 스테이터스 이상을 쫓는다	98000	아마자키 브레이크타운
수호모(まもりがみ)	법력이 불운을 털어버린다	200000	미/아
미사키의 브레스(ミサーカのブレス)	신도 미사키의 정신이 악을 쫓는다	48000	아마자키 브레이크타운
레미의 귀걸이(レミのイヤリング)	공격력을 증감한다	150000	미/에
로자리 링(ロザリーリング)	능력치를 안정시킨다	20000	미나미 · 센트럴

공격 · 보조 아이템

배틀 중에 사용하기도 하고, 속성 공격과 스테이터스 이상 공격도 할 수 있다.

명칭	효과	가격	입수장소
어세신 대거(アサシンダガー)	마인드를 독상태로 한다	2000	미/에
이단의 서(異端の書)	이단의 사교가 저술한 마서	-	미나미 · 센트럴
염염주(炎念珠)	원속성의 공격을 방출한다	3000	미나미 · 센트럴
원념주(怨念珠)	원속성의 공격을 방출한다	4000	미/에
오라클 스톤(オラクルストーン)	적의 속성을 알수있다	1800	미/아
화념주(火念珠)	원속성의 공격을 방출한다	2000	미나미 · 센트럴
새벽별의 소태도(曉星の小太刀)	마인드를 석화시킨다	5000	미/아/에
크리스 나이프(クリスナイフ)	적을 혼란시킨다	2500	미/아/에
외도의 서(外道の書)	이단의 사교가 저술한 마서	-	센트럴교회령
주념주(呪念珠)	원속성의 공격을 방출한다	2500	미/에
타천의 서(堕天の書)	이단의 사교가 저술한 마서	-	에덴
탄트라링(タントラリング)	통상 배틀에서 도망을 친다	2000	세/미/아
전념주(電念珠)	절속성의 공격을 방출한다	2000	세/미
동념주(凍念珠)	사속성의 공격을 방출한다	3000	미나미 · 센트럴
배덕의 서(背徳の書)	이단의 사교가 저술한 마서	-	미나미 · 센트럴

명칭	효과	가격	입수장소
빙념주(氷念珠)	사속성의 공격을 방출한다	2000	미나미 · 센트럴
풍념주(風念珠)	애속성의 공격을 방출한다	2000	미나미 · 센트럴
독신의 서(瀆神の書)	이단의 사교가 저술한 마서	-	아마자키 브레이크타운
뇌념주(雷念珠)	절속성의 공격을 방출한다	3000	미나미 · 센트럴
남념주(嵐念珠)	애속성의 공격을 방출한다	3000	미나미 · 센트럴

회복아이템

VP · MP의 회복과 스테이터스 이상의 치료, 마인드의 재생 등에 쓰인다.

명칭	효과	가격	입수장소
구신골드(求神ゴールド)	독 혼란 등을 회복한다	1200	터/세/미/아/에
구신제왕액(求神帝王液)	마인드를 재생한다	50000	세/미/에
케어실린더M(ケアシリンダM)	VP를 200회복한다	3000	터/세/미/아
케어실린더MX(ケアシリンダMX)	전체의 VP를 150회복한다	9000	미/아
케어실린더S(ケアシリンダS)	VP를 100회복한다	1500	터널
케어실린더SX(ケアシリンダSX)	전체의 VP를 75회복한다	4000	세/미
케어실린더X(ケアシリンダX)	VP를 완전히 회복한다	7500	미/에
케어실린더XX(ケアシリンダXX)	전체의 VP를 완전히 회복한다	30000	에덴
재생 디바이스(再生デバイス)	출혈 뇌진탕을 회복한다	1800	터/세/미/아/에
사이릭스α(サイリクスα)	MP를 100회복한다	1000	터널
사이릭스β(サイリクスβ)	MP를 200회복한다	2000	세/미/아
사이릭스Ω(サイリクスΩ)	MP를 완전히 회복한다	5000	미나미 · 센트럴
신 사이릭스α(新サイリクスα)	전체의 MP를 125회복한다	2500	터/세/미
신 사이릭스β(新サイリクスβ)	전체의 MP를 250회복한다	6000	미/아
신 사이릭스Ω(新サイリクスΩ)	전체의 MP를 완전히 회복한다	20000	에덴

이벤트 아이템

이야기를 진행하는데 필요하거나, 특정한 장소에서 얻을 수 있는 아이템.

명칭	효과	입수장소
악의 증명서(悪の證明書)	누군가가 의도적으로 버린 책	미나미 · 센트럴
아마자키 관광안내(尼崎観光案内)	아마자키 브레이크 타운의 관광 맵	아마자키 브레이크타운
이상한 열쇠(あやしいカギ)	숨겨져 있던 열쇠	센트럴 교회령
이상한 소포(あやしい小包)	괴상한 냄새가 나는 꾸러미	센트럴 교회령
옐로 큐브(イエローキューブ)	ID데이터가 기억된 칩	아마자키 브레이크타운
일그러진 뼈(いびつな骨)	서브이벤트 아이템	미나미 · 센트럴
은자의 혼(隠者の魂)	강한 염이 들어있는 돌	에덴
에덴의 모형정원(エデンの箱庭)	피에르가 만든 모형정원	에덴
엔젤 해머(エンゼルハンマー)	정제된 스피리아	아마자키 브레이크타운
추억의 링(思い出のリング)	생각이 포함된 링	터널
카라의 증(カーラの證)	카라교도의 인증서	센트럴 교회령
기타 피크(ギターのピック)	보비가 준 피크	센트럴 교회령
교회 에리어 데이터(教會エリアデータ)	맵 데이터	센트럴 교회령
공장의 열쇠(工場のカギ)	아루벨 공장의 비상 자물쇠의 열쇠	미나미 · 센트럴
최상층의 열쇠(最上層のカギ)	돌아오지 않는 병원 최상층의 열쇠	에덴
식별 카드(識別カード)	작업원을 인식하기 위한 카드	터널
식별 키(識別キー)	WIL사제의 키 디바이스	아마자키 브레이크타운
시스템 카드(システムカード)	시큐리티 록을 해재하는 카드	아마자키 브레이크타운
자동공장의 열쇠(自動工場のカギ)	로렌조가 숨긴 열쇠	아마자키 브레이크타운
인공성대(人工聲帯)	삼륜 자전거에 숨겨져 있던 인공성대	에덴
인공성대(人工聲帯)	이라이저의 인공성대	에덴
수로의 열쇠(水路のカギ)	지하수로의 열쇠	센트럴 교회령
슬럼 수제작 지도(スラム手書き地図)	손으로 만든 지도	센트럴 교회령
세인트 돌(セイントドール)	미나미의 대인기 인형	미나미 · 센트럴
섹터12지도(セクター12地図)	섹터12의 청사진	아마자키 브레이크타운

명칭	효과	입수장소
지하수로 안내도(地下水路案內圖)	경로 안내도	센트럴 교회령
지하창고의 열쇠(地下倉庫のカギ)	지하수로의 창고실의 열쇠	센트럴 교회령
피가 묻은 열쇠(血のついたカギ)	피가 묻어있는 열쇠	터널
적합한 뼈(手頃な骨)	서브이벤트 아이템	미나미 · 센트럴
철의 열쇠(鐵のカギ)	구 제7터널의 배전판 움직이는 열쇠	터널
사이좋은 모리(なかよしモーリー)	모리즈의 팬던트	센트럴 교회령
바의 성냥(バーのマッチ)	바 미야비의 가게 성냥	센트럴 교회령
바 핸들(バーハンドル)	수로 게이트를 여는 핸들	센트럴 교회령
발(バール)	난킨록을 파괴시킨다	센트럴 교회령
밸브의 핀(バルブのピン)	이것이 없으면 밸브가 움직이지 않는다	터널
블루 큐브(ブルーキューブ)	ID데이터가 기억되어있는 칩	아마자키 브레이크타운
프로스페로의 열쇠(プロスペロのカギ)	병원의 자물쇠를 여는 열쇠	에덴
포터블 GPS(ポータブルGPS)	구 제7터널의 구성도	터널
미디언 안내(ミディアン案內)	미디언 안내도	미나미 · 센트럴
미디언 통행증(ミディアン通行證)	미나미 지구로의 통행증	미나미 · 센트럴
미나미 안내도(ミナミ案內圖)	미나미의 관광안내도	미나미 · 센트럴
레드 큐브(レッドキューブ)	ID데이터가 기억되어있는 칩	아마자키 브레이크타운
로커의 열쇠(ロッカーのカギ)	라벨에 사모한이라고 쓰여있는 열쇠	아마자키 브레이크타운

적 데이터 리스트

※ VP-체력, POW-공격력, DEF-방어력, SPE-스피드, EXP-받는 경험치, 마인드의 숫자는 앞의 리스트에 대응한다.

터널지역의 적

명 칭	VP	POW	DEF	SPE	EXP	돈	사용마인드	아이템
폐기 안드로이드(廢棄アンドロイド)	100	35	10	8	3	500	-	케어실린더S
안드로이드(アンドロイド)	100	50	10	6	6	1000	-	케어실린더S
안드로이드(アンドロイド)	150	40	25	14	10	1000	4, 53	케어실린더M
쥬네(ジュネ)	250	70	60	50	20	2000	5, 20, 51	케어실린더M
변이체(變異體)	120	55	0	6	15	2300	34	케어실린더S
원망의 혼(怨みの魂)	150	65	150	40	40	4000	-	주넘주
루라드(ルラード)	150	60	10	10	25	3800	5	케어실린더S
피오나(フィオナ)	150	50	25	10	30	4500	34	케어실린더S
피오나 변이(フィオナ變異)	220	80	50	16	70	7000	34, 42	케어실린더S
아리엣타(アリエッタ)	200	85	75	24	80	8000	18, 24	화넘주
카레트(カレット)	160	60	30	18	45	6800	5	케어실린더S
샤프트 키드(シャフトキッド)	170	70	45	20	50	7500	-	케어실린더S
배트보이(バットボーイ)	150	65	40	16	55	8300	-	케어실린더S
시험체A(試驗體A)	125	55	0	12	9	1500	-	케어실린더S
시험체B(試驗體B)	125	55	0	12	12	2000	-	케어실린더S
개조된 여자(改造された女)	140	50	10	14	60	9000	-	케어실린더M
바이올렛(バイオレット)	170	60	20	16	65	9800	-	케어실린더M
뷔(ヴィ)	300	90	125	100	210	28000	23, 4, 44	화넘주

센트럴 교회령의 적

명 칭	VP	POW	DEF	SPE	EXP	돈	사용마인드	아이템
폭주하는 시민(暴れ市民)	50	35	10	20	15	2500	-	케어실린더S
파동 카라(波動カーラ)	100	55	10	20	18	3000	52, 36	사이릭스α
폭주하는 시민(暴れ市民)	50	30	10	22	21	3500	-	케어실린더S
잘려 찢어진 카라(切り裂きカーラ)	100	60	10	22	27	4500	52	케어실린더S
폭주하는 시민(暴れ市民)	50	35	20	24	30	5000	-	케어실린더S
맨피드(マンピード)	95	35	20	240	20	3250	-	케어실린더S
메가 크립스(メガクリープス)	100	40	10	24	33	5500	-	케어실린더S

명 칭	VP	POW	DEF	SPE	EXP	돈	사용마인드	아이템
아라크니드(アラクニド)	90	40	20	26	36	6000	-	구신골드
흑참충(黑斬蟲)	100	45	15	24	39	6500	-	케어실린더S
엿보기방 고드(のぞき屋ゴード)	210	70	30	28	150	15000	21, 56, 17, 1	케어실린더M
카라교도 시그(カーラ敎徒シグ)	220	70	40	35	150	15000	58, 5, 6	화넘주
세스 변이(セス變異)	300	70	100	26	160	16000	37, 20, 38, 4, 7	케어실린더SX
카라 샤먼(カーラシャーマン)	350	100	65	36	255	34000	5, 38, 3, 2	화넘주
데스 딜킨(デスディルキン)	500	255	200	128	1	10	-	발큐리아

미나미 · 센트럴의 적

명 칭	VP	POW	DEF	SPE	EXP	돈	사용마인드	아이템
소년 라이더(少年ライダー)	150	80	30	40	42	7000	-	케어실린더S
바이크 소년(バイク少年)	110	80	30	60	45	7500	-	케어실린더SX
샐러리맨(サラリーマン)	120	60	30	70	38	29000	-	구신골드
샐러리맨(サラリーマン)	130	70	30	50	40	17000	-	케어실린더S
잭(ジャック)	130	75	20	30	48	8000	-	케어실린더S
릭크(リック)	150	90	40	30	51	8500	-	사이릭스α
책(チャック)	130	80	20	32	54	9000	-	구신골드
미디언 사람(ミディアン人)	180	80	30	34	57	9500	-	케어실린더S
에덴의 경(エデンの警)	200	90	70	40	95	14300	23, 22, 42	케어실린더M
우마르(ウマル)	210	100	40	44	100	15000	58	케어실린더M
아케미(あけみ)	230	80	50	54	105	15800	21, 25	사이릭스β
사유리(さゆり)	230	80	50	54	110	16500	-	케어실린더M
사왕(蛇王)	210	130	40	44	115	17300	-	빙넘주
웨이트리스(ウエイトリス)	190	120	40	44	120	18000	-	케어실린더SX
부서점주(副西店主)	200	50	90	60	125	18800	-	화넘주
스피리어 판매인(スピリア賣人)	220	120	40	50	130	19500	2	케어실린더M
료(リョウ)	200	110	50	60	135	20300	6	화넘주
이혼병의 여자(離魂病の女)	220	115	50	64	140	21000	42	주넘주
자영(慈永)	230	100	65	70	140	21000	29, 62	신사이릭스 β
떠도는 여자(さまよう女)	240	85	50	60	145	21800	10	케어실린더MX
타마(タマ)	260	130	60	60	150	22500	-	재생디바이스
윌8(WIL8)	280	135	60	64	155	23300	-	케어실린더M
타마르(タマル)	260	120	60	66	160	24000	58	케어실린더M
기동부대(機動部隊)	220	95	60	60	165	24800	-	케어실린더M
다리아(ダリア)	250	90	50	66	70	25500	22	케어실린더M
바운서(バウンサー)	300	125	90	60	175	26300	-	케어실린더SX
죠니(ジョニ)	300	115	70	70	360	36000	11, 7, 20, 43	케어실린더M
살인광(殺人狂)	220	120	80	72	60	1000	10, 44	염넘주
이념체(離念體)	300	100	70	64	63	10500	-	신사이릭스 α
크레아(クレア)	300	120	70	76	185	27800	-	케어실린더M
살인청부업자(殺し屋)	360	145	80	66	38000	44	-	염넘주
기요(ギヨ)	310	110	70	80	195	29300	24, 44	사이릭스 β
우(ウ)	310	115	70	78	200	30000	57, 29	사이릭스 β
캔디맨(キャンディマン)	280	120	50	66	205	30800	43	사이릭스Ω
듀크(デューク)	320	130	70	80	210	31500	12, 29, 19	케어실린더SX
사념체(思念體)	400	130	85	76	430	43000	24, 22	염넘주
빌리(ビーリ)	480	155	105	90	660	88000	13, 7, 11, 26	케어실린더MX

아마자키 브레이크 타운의 적

명 칭	VP	POW	DEF	SPE	EXP	돈	사용마인드	아이템
혈차조 친필라(血車組チンピラ)	220	100	60	70	66	11000	-	케어실린더SX
혈차조 파시리(血車組パシリ)	240	90	70	70	69	11500	-	케어실린더SX
코만도 블랙(コマンドブラック)	280	120	60	56	723	12000	43, 41	염넘주

명 칭	VP	POW	DEF	SPE	EXP	돈	사용마인드	아이템
코만도 레드(コマンドレッド)	290	120	70	70	75	12500	9, 11, 12	화념주
코만도 그린(コマンドグリーン)	300	115	70	70	78	13000	23, 29, 22	뇌념주
실험체B시리즈(實驗體Bシリーズ)	320	110	80	70	81	13500	39, 6	케어실린더SX
실험체D시리즈(實驗體Dシリーズ)	320	110	80	70	84	14000	57, 59	신사이릭스α
토란(トーラン)	350	150	80	70	87	14500	-	케어실린더X
붕괴되어 가는 자(崩れゆく者)	300	120	80	70	90	15000	-	화념주
외도의사(外道醫師)	300	105	70	68	93	15500	-	케어실린더M
특수의사(特殊醫師)	310	120	70	66	96	16000	-	케어실린더M
코마츠(コマツ)	400	125	110	70	225	33800	-	케어실린더M
워켄(ウォーケン)	390	120	100	70	230	34500	-	사이릭스β
호리전(ホリージェーン)	420	130	110	70	235	35300	-	주념주
보리어스(ボリアス)	600	150	100	74	240	36000	-	사이릭스β
마스터의 겐(マスタのゲン)	420	120	110	72	245	36800	47, 57	케어실린더M
엘릭(エルリック)	500	130	110	84	250	37500	8, 62	케어실린더MX
제이드(ジェイド)	510	130	120	80	255	38300	39, 24	케어실린더MX
무단의 마마(ムダンのママ)	510	120	120	74	520	52000	42, 47, 45	신사이릭스β
가디언(ガーディアン)	600	180	180	74	530	53000	-	남념주
말콤(マルコム)	550	140	120	90	540	54000	63	크리스나이프
소로스(ソロス)	560	120	100	94	560	56000	63, 7, 31	사이릭스β
미칼(ミカル)	560	130	110	96	570	57000	13, 63, 27	사이릭스β
요아힘(ヨアヒム)	570	140	130	100	580	58000	63, 30, 8, 12, 11	케어실린더MX
다크 아루아(ダークアルーア)	?	?	?	?	590	59000	?	케어실린더XX
세츠(セツ)	720	180	135	100	900	120000	15, 63, 48, 8, 44, 40	케어실린더XX
도크(ドク)	700	200	150	110	915	122000	23, 44, 65, 61	케어실린더XX
매트료쇼카(マトリョショカ)	600	180	90	90	900		30, 14	케어실린더XX

※다크아루아는 자기 상태에 따라 다르게 나타난다.

에덴의 적

명 칭	VP	POW	DEF	SPE	EXP	돈	사용마인드	아이템
파츠 헌터(パーツハンター)	400	135	90	96	132	35000	-	케어실린더M
사도 레디스(邪盜レディース)	420	140	90	98	99	16500	13, 10	사이릭스β
시스터즈(シスターズ)	420	140	90	94	102	17000	9, 7, 5, 26	케어실린더SX
리슈(リーシュ)	625	170	140	106	620	62000	-	케어실린더X
드래고너(ドラゴナ)	650	180	130	116	630	63000	4, 10, 16	염념주
이오(イオ)	675	230	200	120	640	64000	-	주념주
무장시녀 토우코(武裝侍女トウコ)	625	180	125	1222	975	130000	31, 46, 26, 15, 8	케어실린더MX
변용의 레인(變容レイン)	400	120	90	100	330	49500	-	케어실린더M
영원의 환자(永遠の患者)	410	130	90	100	105	17500	41, 44	사이릭스β
영원의 의사(永遠の醫師)	420	130	90	118	108	18000	37, 42, 47, 43, 45	케어실린더M
슬픔이 흐르는 아이(哀しき流れ子)	400	135	140	112	111	18500	13, 9, 31	주념주
꿈꾸는 자들(夢みる者たち)	430	135	90	102	114	19000	56, 61	케어실린더SX
사제충(司祭蟲)	420	150	90	100	117	19500	59, 62	염념주
스파이크 걸(スパイクガール)	400	140	90	104	120	20000	6, 12, 58	탄트라링
교황충(敎皇蟲)	450	150	90	102	123	20500	15, 61, 46	염념주
안헬(アンヘル)	400	150	145	116	126	21000	26, 48	케어실린더MX
아리엣타(アリエッタ)	500	130	120	110	670	67000	31, 24	원념주
바이올렛(バイオレット)	450	90	30	112	340	51000	-	케어실린더SX
세스 변이(セス變異)	550	150	150	120	690	69000	43, 33, 63, 10, 30	케어실린더X
요아힘(ヨアヒム)	600	170	160	130	700	70000	46, 12, 15, 30, 8	케어실린더MX
마시오 소울(マシオソウル)	625	240	40	126	710	71000	40, 10, 11	염념주
리슈안(リシュアン)	650	180	160	130	720	72000	60, 66, 54	케어실린더XX
아게토(アゲート)	675	175	160	140	730	73000	15, 32	주념주
사념집합체(思念集合體)	500	180	180	135	0	0	14, 54	-
라자로 존재핵(ラザロ存在核)	600	200	220	140	0	0	16, 65, 30, 49	-
라자로(ラザロ)	999	220	50	160	0	0	55, 66	-

스토리공략

공략방향

이 게임은 주요 스토리가 이어지는 흐름과 서브 이벤트가 이루어지는 흐름, 크게 두 개로 나뉠 수 있다. 이곳 공략에서는 서브 이벤트는 따로 챕터의 마지막에 정리를 해놓았다. 서브 이벤트는 그 발생시간이 정해져있으므로 반드시 체크를 해보고 이벤트를 찾도록 하자. 그러나 서브 이벤트를 겪지 않는다고 해서 주요 스토리에 영향을 주는 것은 아니다. 그리고 선택문이 뜨는 경우, 대부분 스토리에는 아무 지장이 없다. 즉 이 게임은 분기가 존재하지 않는다. 그리고 전투에 관한 팁은 언급하지 않는다. 전투는 자신이 만들어가는 것이기 때문이다.

프롤로그

옛날, 세계는 파멸의 위기에 처해있었다. 대륙의 대부분이 초토화되고 세계인구의 2/3가 사라진 시편전쟁. 그런 인류의 종말로부터 22년….

그날 그녀는 센트럴로 향하는 열차 안에 타고있었다. 그녀의 이름은 아루아. 교회의 검으로서 두려움의 존재로 인식되고 있는 마인드사이다. 사람의 사념을 읽어들이고 그 정신을 파괴하는 마인드, 그것이 그녀가 가진 특수 능력이다. 이번 임무는 교회에 대항하는 이단자의 암살. 열차내의 타겟에게 사념을 주사하여 살해한다. 간단한 임무임이 틀림없다. 그러나 사태는 이외의 방향으로 전환되기 시작한다. 불운하게 말려들은 열차사고로부터, 그리고 세계를 집어삼키려는 음모에서 아루아의 길은 시작된다.



습습 준비를 해야 할 때이다



그런데 갑자기 사고가···

CHAPTER 1 - 터널

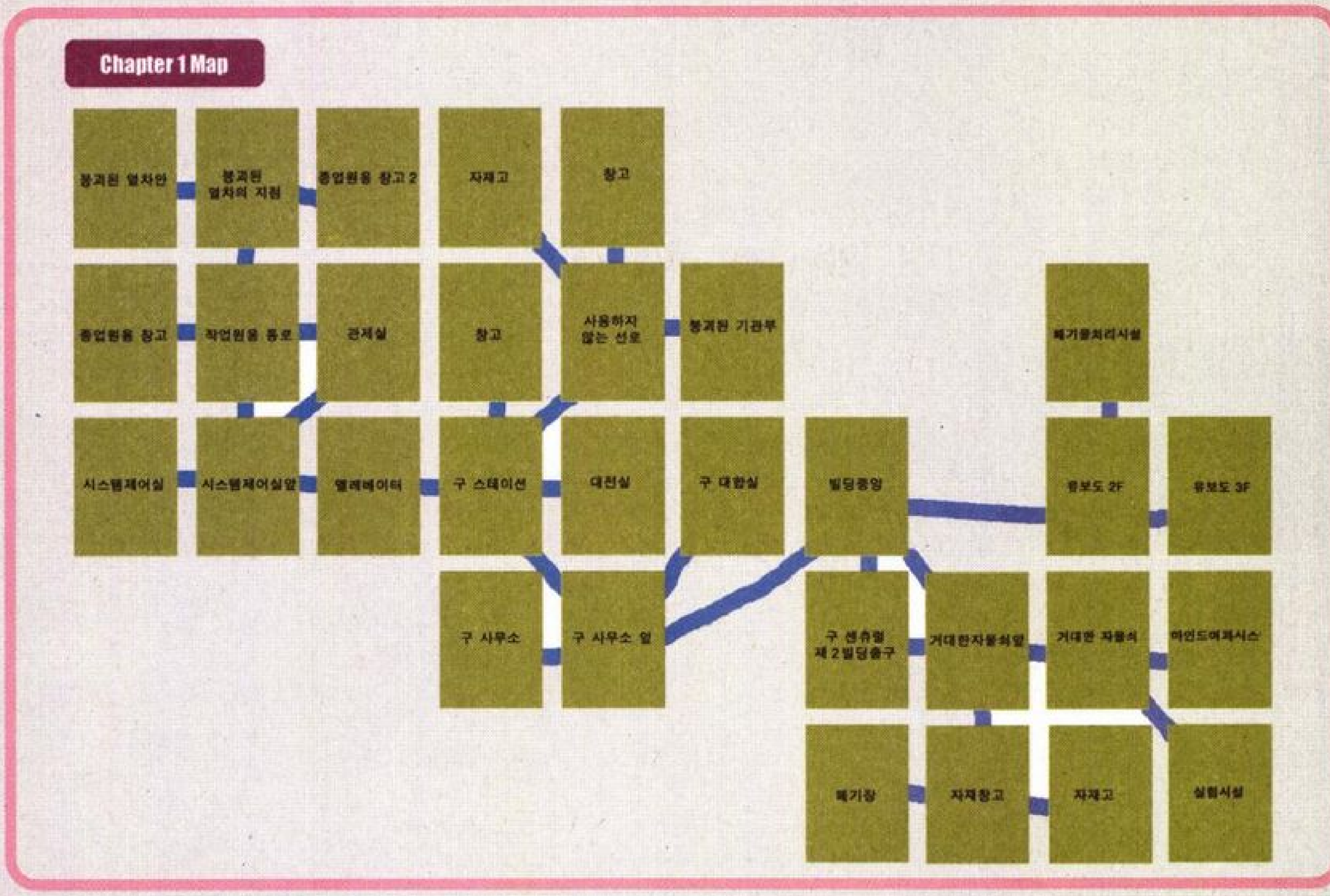
사고로 붕괴된 터널 안에서 이야기는 시작한다. 우선은 주변을 확인하고 터널로부터 탈출을 시도한다. 또한 잊었던 교회로부터의 미션인 이단조직의 간부를 찾아서 암살해야 한다. 이 두 개가 이번 장의 커다란 목적이 된다.

붕괴된 열차안

일단 시작하면 아루아의 독백이 흘러나오는데 지금 자신의 처지에 어리둥절한 상황이다. 게임에 들어가면 조사할 곳이 세곳 나오는데 모두 조사와 다이브를 행하도록 하자. 이것을 조사하면 무기와 방어구가 떨어져있는데, 이것은 물론 아루아의 것이 아니다. 여기서 아루아는 무언가 이상하다는 느낌을 받는다. 무기와 방어구를 챙긴 후 차내에서 나가려고 하면 레나 스트랭이 등장한다. 사고의



이런 것들을 발견할 수 있다




같이 행동하자고 하는 레나

생존자로서 함께 행동을 하며 탈출을 하자고 한다. 그럼 그녀와 함께 차내에서 나가게된다.

작업원용 창고

차내에서 나오면 이상한 창고들이 눈에 띄게 된다. 일단은 갈 수 있는 곳은 정해져 있으므로 작업원용 창고 3으로 가자. 가다보면 통로에서 피오나를 붕괴된 열차지점에서 조를, 시스템 제어실 앞에서 바이올렛을, 시스템 제어실로부터 작업원용 통로로 돌아가는 데서 챠니를 각각 만날 수 있으므로 이야기를 모두 나누어보자.


피오나를 만나고


죠도 만나고


바이올렛을 만나고

창고에는 남자가 안드로이드를 파괴하면서 놀고 있다. 바로 이 남자가 뷔 라자포드이다. 뷔는 터널을 관리하고 있는 시스템 제어실이 멈춰있는 엘리베이터에 전력을 공급한다면, 그것으로 터널에서 나갈 수 있다고 이야기한다.


챠니도 만난다


힌트를 주지만 기분 나쁜 놈이다

창고에서 악취를 풍기는 책상(腐臭を放つ床)을 조사하면 무언가 사념을 느낀다. 다이브를 해보면 그것은 사자의 원념이었다. 원념은 아루아를 습격하기 때문에 강제적으로 배틀에 들어간다. 다이브 하기 전에 준비를 해두는 것이 좋다.


이녀석과 싸우게된다. 주의하자

원념과 배틀에서 이기면 피가 묻어있는 키를 입수 할 수 있다. 이 키를 사용하면 종업원용 창고 3에 들어갈 수 있게 된다. 재빨리 창고 3으로 가도록 하자.


이걸 얻으면 종업원용 창고 3이다

관리실

창고 3에 가기 전에 관리실에 잠깐 들리도록 하자. 피오나가 이곳에 있는데 이상하게도 피오나는 자신은 혼자 있는 것이 안전하다며 주인공을 내보내려고 한다. 어쨌든 이곳에서는 세이브와 체력회복 등을 할 수 있다. 세이브와 치료를 한 후에는 종업원용 창고 3으로 가자.



처음으로 나오는 세이브 포인트!

종업원용 창고3

피가 묻어있는 키를 이용하여 들어간 창고에는 창고답게 다양한 적재물을 볼 수 있는데 조사해보면 식별카드를 손에 넣을 수 있다. 이 카드가 있으면 시스템 제어실에 들어갈 수 있다. 물론 자세하게 조사를 하면 파괴된 안드로이드도 발견 할 수 있는데 누가 파괴했는지에 대해서 아루아는 의문을 가진다.



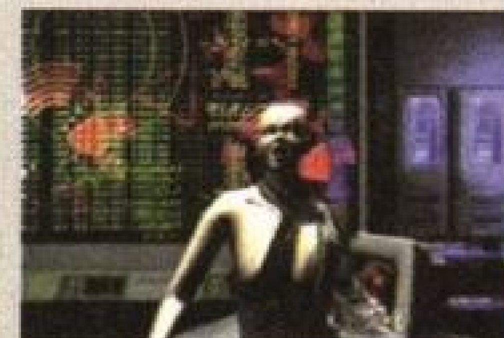
이게 있으면 엘리베이터를 움직일 수 있다

시스템 제어실

다녀보면 알겠지만 레나는 쉴새없이 이것저것들을 떠들어대는데 다 쓸데없는 말들이다. 필자는 모르는 말이 나왔길래 찾아보았더니 변비더라는…(내가 변비얘기나 들으려고 공략하는 줄 아느냐!). 그런 레나가 시스템 제어실에 들어가려고 할 때 느닷없이 후두부를 강타해버린다. 찾고 있었던 이단조직의 간부는 바로 그녀였던 것이다. 불의의 일격을 입고 아루아는 식별카드를 그녀에게 빼앗겨 버린다. 그런데 그녀는 금방 나온다. 머리가 반쯤 사라져서…그리고 죽는다.

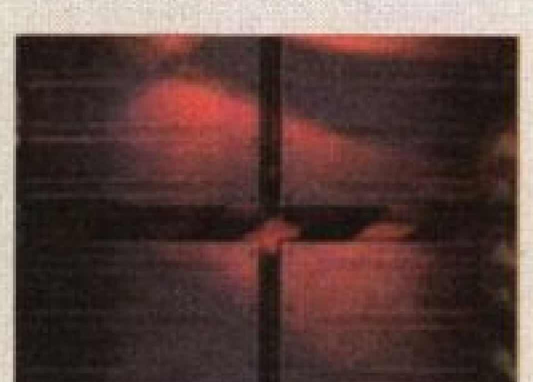


레나가 죽는다



제어실에 들어가면 이런 놈이!

제어실에서 아루아를 기다리고 있는 것은 하나의 안드로이드. 어쨌든 레나는 이놈에게 습격당한 것 같다. 시스템이 폭주하여 살인 머신화한 안드로이드는 아루아 조차도 습격한다. 안드로이드의 공격력은 높으므로 체력이 줄어들면 지속적으로 회복시키면서 싸우면 무리없이 승리를 할 수 있다. 배틀이 끝나면 안드로이드가 앉아있었던 의자를 조사해서 시스템을 기동시킨다. 그러면 터널 내에 전기가 공급되어 움직이지 않던 엘리베이터를 움직일 수 있게 된다.



이렇게 해서 터널을 빠져나간다

구스테이션

엘리베이터를 타고 터널을 빠져 나온 아루아는 구스테이션에 연결된 구 사무소 앞으로 들어가려고 하지만 자물쇠가 닫혀 있어서 들어갈 수 없다. 한번 다른 장소에 이동한 후에 다시 구스테이션에 들어오면 조로부터 창고의 이야기를 들을 수 있다. 창고 안에는 뷔가 이상한 짓을 하고 있는 것 같다고 말한다. 역시 터널에서도 그랬지만 뷔의 행동에는 수상한 점이 너무 많다. 창고로 가보도록 하자.



가지말라고 말리는 녀석

창고

창고에는 뷔가 실내의 참상을 즐기면서 있다. 도대체 신경이 어떻게 된 놈이란 말인가? 뷔를 다이브해보면 뷔의 인격이 이중인격자로서 나타난다. 그래서 누구에겐 친절하고 다른 면으론 한없이 잔인한 면을 보이는 것 같다.



아무리 봐도 기분 나쁘다

창고에는 책장과 벽사이에 끼어서 죽어있는 안드로이드의 사체가 있다. 다이브를 해보면 책장쪽에 무언가 숨기고 있는 것이 있는 것 같다. 다이브 후에 새롭게 쓰러진 책장 밑이라는 포인트가 출현하는데 조사하면 철의 열쇠를 얻을 수 있다.



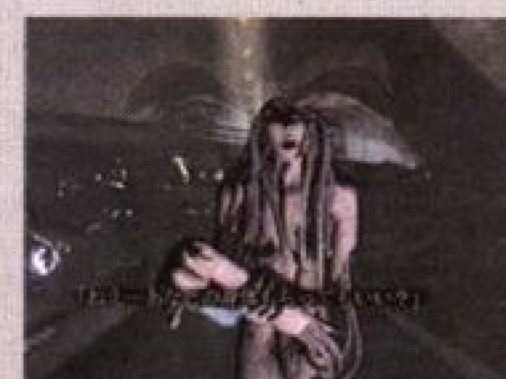
조금 불쌍한 녀석



철의 키를 손에 넣었다

사용하지 않는 선로

창고에서 나와 사용하지 않는 선로를 통해 가보면 기관부가 있다. 기관부를 조사해보면 노한 듯한 목소리로 반응을 해오는데, 안에 있는 인물은 밖에 있는 무언가에 떨고 있다. 도대체 무엇을 겁내는지 모르겠지만, 이대로는 아무 것도 할 수 없으므로 주변에 뭔가 이상한 물건이 있는지 조사해보자. 기관부 옆에 있는 쓰레기더미를 조사해 보면 무엇인가 인기척이 있다. 여기서는 '가까이가본다'라든지 '내버려둔다' 등의 선택문이 뜨는데 가까이 가보면 쓰레기 밑에서 안드로이드의 습격을 받는다.



이놈은 파괴된 파츠를 대신하여 인간을 습격하는 놈이다



배틀이 끝나면 이놈이 나온다

붕괴된 기관부

기관부안에 숨어 있던 것은 마코토라는 이름의 청년이었다. 그는 구 스테이션 앞에 살고 있었지만 열차사고 때문에 돌아갈 수 없게 되어버렸다. 그래서 폭주한 안드로이드에게 쫓겨 여기에 숨어있었던 것이다. 기관실안에 콕피트를 조사해서 다이브해보면 안드로이드에게 열쇠를 빼앗긴 것을 알 수 있다. 안드로이드에게 빼앗긴 열쇠라면? 그렇다. 창고에서 찾은 철의 열쇠이다. 철의 열쇠를 본 마코트는 배전실로 가버린다.



뭐, 이놈도 그렇게 기분좋은 인상은 아니다. 이름은 성실인 주제에~

배전실

배전실로 가보면 마코토가 기다리고 있다. 마코토는 배전판을 작동시키고 밖으로 나간다. 급히 뒤쫓아가 보지만 배전실의 자물쇠가 열리지 않는다. 밖에서부터 잠긴 것이다. 당혹한 아루아의 마음에 자물쇠 밖에서부터 사념이 흘러 들어온다. 사념의 주인은 뷔. 뷔가 아루아를 죽이기 위하여 배전실의 자물쇠를 잠근 것이다. 뷔의 사념은 '나의 귀여운 어린이들'이라고 하는 의문의 말을 남기고 사라진다. 동시에 배전실 안에서 주네라고 하는 이름의 안드로이드가 나타난다. 뷔를 파파라고 부르며 아루아를 습격하는 주네. 귀여운 어린이들이라는 것은 뷔가 제작한 살인 안드로이드를 이야기 하는 것이었다. 주네와의 배틀에서 이기면 밖으로 나가게 된다. 밖으로 나가면 챠니가 있다. 챠니는 피오나를 구해달라고 부탁한다.


아루아는 안드로이드가 감정을 가지고 있다는 것에 놀라움을 금치 못한다


피오나를 구해달라고 부탁하는 챠니

창고

챠니의 부탁을 받고서 피오나가 있다는 창고로 들어가면 변이한 피오나와의 배틀이 시작된다. 누군가에게 마음을 파괴당한 그녀는 사람이라고 할 수 있는 형상이 아니었다. 어쨌든 피오나를 쓰러뜨리고 나면 그녀의 사념이 구상화되어서 마인드를 손에 넣을 수 있다. 그러면 아루아가 가질 수 있는 마인드 스톡이 하나 증가하고 스톡의 수는 이런 이벤트를 통하여 증가하게 된다.


변해버린 피오나


마인드를 얻었다

사용하지 않는 선로

교회령내에서 일어났었던 안드로이드 폭주사건, 일명 하메룬의 참극이라 불리었던 그 사건의 용의자가 생체공학의 기술자인 뷔였다는 사실이 챠니와의 대화를 통하여 알게된다. 안드로이드에게 마음을 심어주는 연구를 하고 있었다는 뷔. 이곳에 안드로이드가 사람을 습격하기 시작하기 시작한 것도 그의 짓이었다. 챠니와 대화를 한 후에 이동하려고 하면 자재고로부터 사념을 느끼게 된다. 다이브를 해보면 안에 마코트가 갇혀 있다는 것을 알게 되므로 구하러 가자.


그렇군. 뷔가 원흉이었어

뷔는 마코토를 자재고에 가두고 죽이려 했던 것 같다. 별수 없이 구해주도록 하자. 그리고 나서 구 사무소 앞으로 이동하자.

구사무소앞

구 사무소에서 우측에 밸브가 있는 곳을 조사해보면 완전히 고정되어 있어서 움직이지 않는다. 다이브 해 보면 빌딩으로부터 안드로이드가 오지 못하도록 다리를 침수시켰던 것을 알 수 있다. 다리가 나오게 하려면 이 밸브를 어떻게 해서든 움직이지 않으면 안된다. 주인으로부터 이야기를 들어서 그 방법을 찾아봐야 한다.

구사무소→구사무소앞

구 사무소에서는 마코토의 형 코진이 있다. 하지만 다리를 나타나게 하는 방법만큼은 절대로 가르쳐주지 않는다. 그곳을 다이브해서 마음을 읽어보면 밸브를 움직이게 하기 위해서는 밸브의 핀이 필요한데 그 핀을 크리처의 뱃속에 감추었던 것을 알 수 있다. 크리처는 구 대합실에 있으므로 즉시 찾으러 가보자. 구대합실로 가보면 챠니가 먼저 핀을 찾아 아루아에게 건네준다.


네놈의 꿍꿍이는 알고 있다



밸브의 핀을 얻었다

핀을 얻은 후에 밸브를 조사하여 사용하면 다리가 나타난다. 그러면 아리에타라고 하는 안드로이드가 습격해온다. 그녀가 묻는 선택문은 별의미가 없다. 어쨌든 배틀로 들어가는데 그녀를 쓰러뜨리면 빌딩으로 갈 수 있게 되는 것이다.


아리에타가 나타난다


MR1을 찾으면 회복이 가능하다

빌딩중앙

빌딩에 들어가면 챠니와 둘로 나뉘어서 뷔를 찾게 된다. 챠니는 2층으로 계속 나 있는 길로 가기 때문에 1층 부분을 탐색하게 된다. 하지만 빌딩에 일단 한번 오면 구 사무소 앞으로는 돌아갈 수 없기 때문에 회복과 세이브는 해두고 올 것. 그런 다음에 유보도 2층의 폐기물 처리시설로 가본다.


여기서 이곳저곳을 수색해보면 되는 것이다

거대한 자물쇠 앞/구센트럴 제2빌딩출구

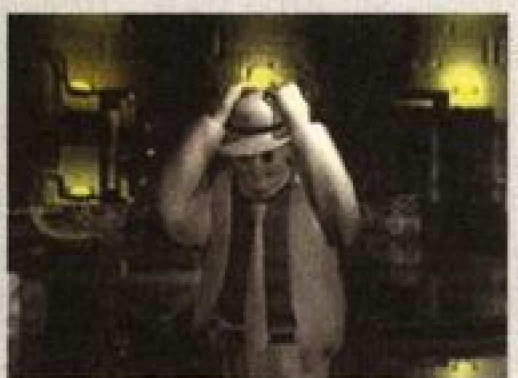
빌딩중앙으로부터 위에 말한 두 장소 중 어느 곳으로 이동하든 개조된 여자가 나타난다. 다이브를 해보면 그녀는 뷔에 의해서 몸이 개조되어 없어진 약혼반지를 찾는다는 기억뿐이고 그것을 행동으로 하고 있다는 것을 알 수 있다. 반지를 찾으면 다른 기억도 돌아오고 뷔가 어느 곳에 숨어있는지를 알 수 있을지도 모른다. 이곳에서는 그녀의 반지를 찾아보자.


반지를 잃어버린 찰칠치 못한 여자

자재창고

조사하는 곳 중에서 자재창고에 들어가 보면, 상자 위에 놓여진 두 개의 나무상자를 볼 수 있다. 조사해보면 사람의 기운이 느껴지고 여기서 발로 차본다와 그대로 둔다의 선택지 중에 발로 차본다를 선택하면 나무 상자에서 조가 튀어나온다. 카레트라고 하는 안드로이드에게 도망치기 위하여

숨어있었던 것이다.


겁을 먹은 놈이다

조가 도망쳐버린 뒤에 서 있는 것은 카레트. 그녀와 배틀이 벌어진다. 어쨌든 이곳에서는 열차사고의 생존자가 모이고 있는 것 같고 카레트같이 안드로이드들이 빌딩 내를 감시하면서 탈주자들을 잡는 것 같다.


카레트와의 배틀이다

폐기장

자료 창고안에서 더 들어가 보면 폐기장이 있다. 폐기장안에 있는 소각로를 조사해보면 추억의 링을 찾을 수 있다. 이것으로 개조된 여자의 기억을 되돌릴 수가 있는 것이다. 그리고 추억의 링을 손에 넣으면 자동적으로 샤프트 키드와 배틀이 벌어지게 된다.


이것이 추억의 링


반지를 되찾으려 고 습격하는 쪼잔한 놈

그리고 폐기장에 있는 폐기된 안드로이드에게 다이브를 하면 자동적으로 배틀이 되므로 알아둘 것.

자재고

자재창고에서 갈 수 있는 또 다른 곳인 자재고를 가보면 조와 개조된 여자가 있다. 개조된 여자는 뷔의 조작인형이 되어서 탈주자를 잡으라는 명령을 받고 있었다. 자재고의 밖으로 도망친 조를 쫓아서 개조된 여자도 밖으로 나가버린다. 그러나 자재창고에서 나무상자를 조사하기 전에 자재고로 올 경우에 이 이벤트는 발생하지 않는다. 조와 개조된 여자의 뒤를 쫓아서 자재창고로 나가려고 할 때 배트보이(빠따보인가?)가 나타난다. 이곳에서도 순찰을 돌고있었던 것이다. 그리고 한바탕 붙는다. 그를 쓰러뜨리면 자재고에서 나갈 수 있다.


빠따를 든 소년

거대한 자물쇠의 앞

자재창고에서 나오면 개조된 여자가 있다. 개조된 여자에게 반지를 주고 다이브를 해보면 잡혀서 개조되었던 때를 알 수 있다. 그리고 쓰린 기억을 생각해낸 개조된 여자는 갑자기 아루아를 습격해온다.


불쌍한 여자다

개조된 여자를 쓰러뜨리면 거대한 자물쇠 앞으로 들어 갈 수 있다. 이 자물쇠 앞에는 뷔가 있는 것이 틀림없다. 그러므로 회복과 세이브를 잊지 말자.

마인드 여과시스템

자물쇠 앞에는 두 개의 방이 있다. 열쇠가 걸려있는 실험시설은 나중에. 우선은 마인드 여과시스템으로 간다. 그곳에는 열차사고에서의 생존자 바이올렛이 있다. 그러나 그녀도 개조되어버렸고 아루아를 습격해온다.


싸우긴 싸우지만…

배틀후에 다이브를 해보면 그녀가 진정한 바이올렛이 아니라는 것을 알 수 있다. 바이올렛의 기억에 몸을 얹은 것에 불과했던 것이다. 어쨌든 배틀후에는 아루아의 사념을 자극하는 뷔의 사념이 느껴지게 된다. 한마디로 아루아를 끌어들이는 것이다.

실험시설

실험 시설안에는 뷔가 기다리고 있다. 갑작스런 열차사고, 거기에 안드로이드 폭주, 터널 내에 있었던 사건의 진상이 여기서 밝혀진다. 실험시설에서 뷔는 아루아에게 자신은 신의 대리라고 이야기한다. 신이 인간을 만든 것처럼 자기도 안드로이드에게 마음을 주어 인간을 만든 것이라는 것이다. 뷔는 인간으로부터 기억을 얻어서 그것을 물질화 시켜 안드로이드에게 심어주었던 것이다. 안드로이드사로서 아루아의 기억에 흥미를 가진 뷔는 그 기억을 손에 넣기 위하여 아루아를 습격해온다.


자식이 참 건방지다


쓰러뜨리면 자식이 이상하게 죽는다

뷔를 쓰러뜨린 후에 밖으로 나오면 교회의 기동부대와 시녀단이 아루아를 기다리고 있다. 뷔의 이상한 죽음 등 평범하지 않은 점은 남겨둔 채 사건은 해결되었다고 생각하지만 느닷없이 바이올렛이 나타나 치명상을 입히고 아루아는 의식을 잃는다.


어쨌든 끝난 것이다


윽! 당했다

Chapter1의 서브이벤트

1. 관리실, 피오나와의 배틀

발생시간 : 구 스테이션에 도착한 때부터 배전실에서 배전판의 스위치를 넣기까지의 사이.

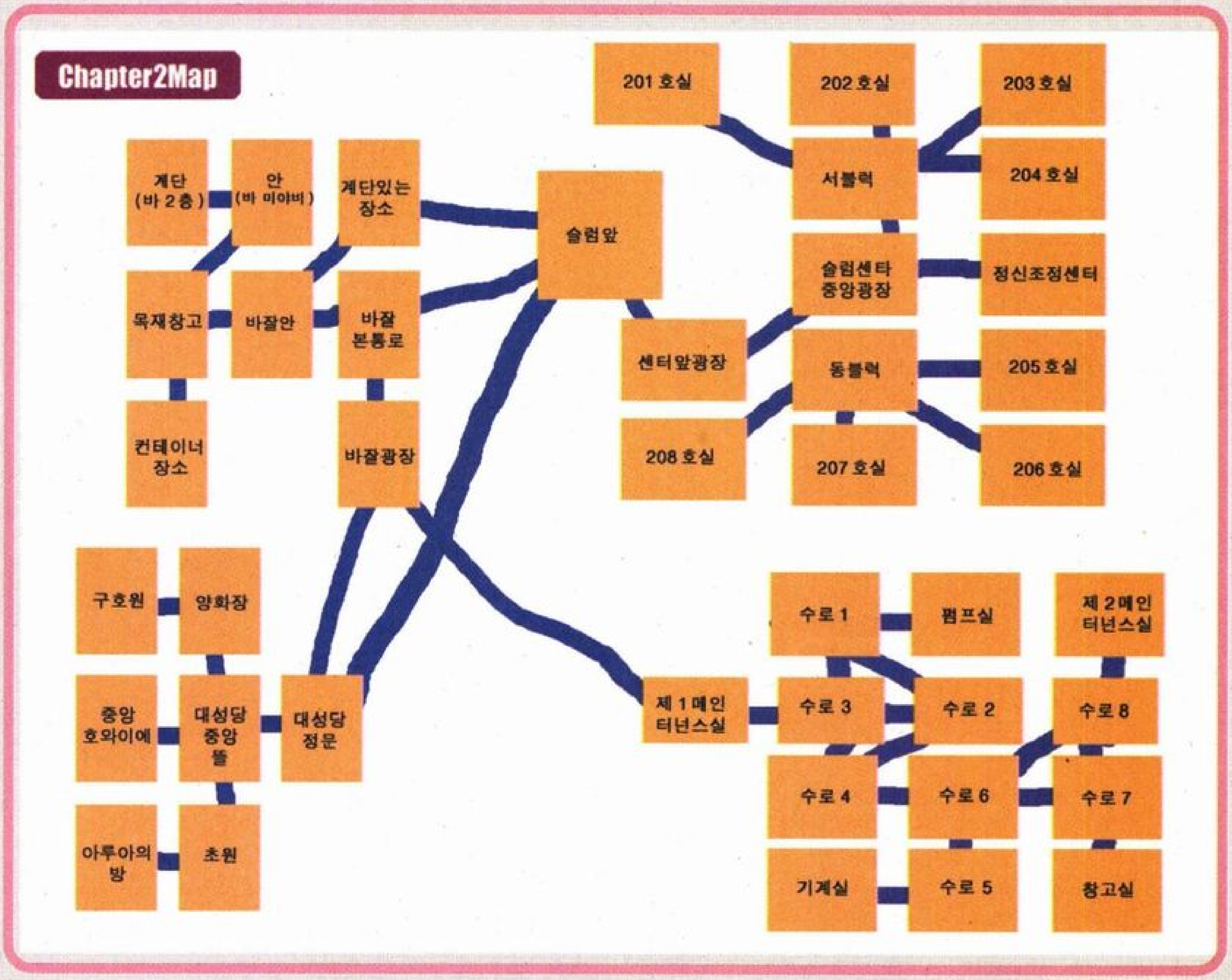
시스템 제어실 앞에 피오나의 비명을 들은 후 관리실에 가보면 피오나와의 배틀이 된다.

2. 구 스테이션, 변이체와의 배틀

발생시간 : 구 스테이션에 도착한 때부터 마코토에게 철의 열쇠를 건네 주기까지의 사이.

배전실로 가면 바이올렛이 있으므로 이야기를 걸어보자. 그후 구 스테이션앞에서 붕괴된 차량을 조사하면 '가까이 가본다' 와 '내버려둔다' 의 선택지가 뜨는데 '가까이 가본다' 를 선택하면 변이체와의 배틀이 된다.

CHAPTER2- 센트럴교회령



구호원

의식을 잃었던 아루아는 교회에서 치료를 받는다. 불행히도 전장에서 사용하였던 마인드는 모두 잃는다. 뇌에 데미지가 크기 때문에 마인드가 기억소자로 되돌아가 버린 것이다. 닥터는 운이 좋았다며 누군가가 아루아를 기다리고 있는 것 같다고 하며 중앙 호와이에로 가보라고 한다.


이 사람이 주인공을 살렸다

중앙 호와이에

중앙 호와이에에서 기다리고 있는 것은 아루아의 양부인 대사교 라벤이었다. 라벤은 아루아가 무사한 것을 기뻐하면서 잠시 동안은 휴식을 취하라고 이야기한다. 그 잠시동안 이러저러한 탐색을 해보는 것도 나쁘지 않다.


이런 사람은 왠지 악인의 냄새가 풍기는데…

초원

초원으로 가보면 세스가 나타난다. 세스도 아루아가 무사한 것을 기뻐하는 것 같다. 이야기를 나누다가 마지막에 세스는 새로운 미션이 나오면 이곳으로 나오라고 한다. 무언가 전해줄 것이 있는 것 같다. 여기서 세스와 대화를 다시 나누어보면 마인드에 관한 세스의 강좌를 들을 수 있으므로 참고할 것.


아루아의 스승인 사람이다

양화장

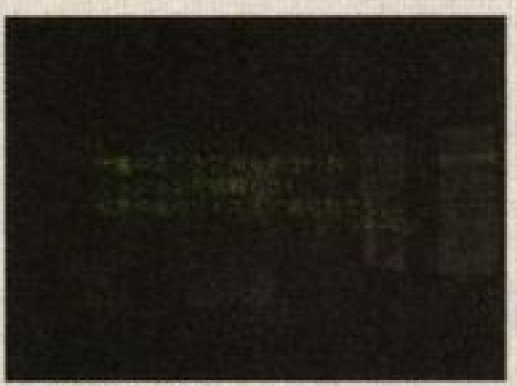
중앙 호와이에로 간 후 이 양화장에 오면 보이스가 나타난다. 보이스는 마인드사를 좋지 않게 보는 근원파의 실력자로 아루아의 무사함에 대해서도 그다지 기뻐하는 것 같지 않다. 어찌보면 이자는 마인드를 사용하는 것에 대해서 두려움을 가지고 있는 것 같은데, 무언가 비밀이 있는 것일까?


라벤과 비슷하게 생겼다

아루아의 방

자신의 방에 들어오면 데이터 데크가

작동하며 누군가로부터의 메시지가 와 있음을 알린다. 확인해보면 라벤의 메시지인데 새로운 미션이 있으니 빨리 중앙 호와이에로 와달라는 것이었다. 만약 보이스를 만나기 전에 이 방에 와보면 주위를 탐색하여 아루아의 어린 시절등에 대한 회상을 엿볼 수가 있는 이벤트도 있다.


쉬지도 못하게 한다

중앙호와이에

새로운 미션을 주려고 기다리는 라벤. 미션의 내용은 이 센트럴에서 일어나고 있는 어린이 실종사건의 수사이다. 암살이나 잠입 등의 일만을 해왔던 아루아로서는 약간 의아해하지만 일은 일이므로 어쨌든 맡기로 한다. 동시에 세스의 말도 있었으니 세스를 만나러 가면, 세스는 이번 일이 왠지 탐탁지 않다고 하며 불안해하는 모습을 보이고 조심하라고 충고를 해준다. 무언가 세스는 알고있는 듯 하다.


라벤은 지도도 준다


세스가 느끼는 예감은 무엇일까

바잘광장

바잘 광장에 가면 이번에 수사를 맡고있는 토우코와 만나서 이야기를 할 수 가 있다. 물론 슬럼가로 가는 길도 있지만 가보았자 다시 되돌아올 뿐이니 곧장 바잘 광장에 가서 토우코와 만나도록 하자. 토우코의 말에 의하면 어린이들이 실종된 것은 사실이고, 특이한 것은 그들의 부모도 아이들이 사라진 순간을 기억하지 못한다는 것인데, 아무래도 인간의 기억을 조종할 수 있는 마인드사가 이 사건에 개입되어 있는 듯 하다는 것이다. 아루아는 왠지 불길한 예감을 느낀다.


능력을 인정받아서 이번 일에 파견되었다고 한다

바잘본 통로

주위를 탐색해보면 여러 사람이 있고, 다이브도 많이 해야한다. 그 중에서 핫산이라는 이름의 남자에게 다이브를 하면 검은색 후드를 걸친 남자가 나타나서부터 바잘에 기이한 일이 일어났다는 것을 알 수 있다. 검은색 후드, 그것이 바로 범인의 특징이다. 그리고 이자벨라라고 하는 여성과 이야기하면 바잘 안에 살고 있는 도리라고 하는 자의 딸이 사라졌는데, 기억을 잃어버려 도리는 딸의 얼굴조차 알아보지 못한다고 한다.


다이브를 많이 하는 것이 좋다

바잘안

도리를 살펴보면 과연 기억을 못한다는 것을 알 수 있다. 그녀에게 기억을 돌려줄 필요가 있는데 그것에 필요한


사진에서는 다이브를 꼭 해보아야한다

물건은 그녀의 딸 미카루의 사념이 들어있는 사진이다. 그것은 옆으로 조사해보면 바로 있다.

그 후에 미카루의 사념을 손에 넣은 상태로 도리에게 다이브를 하면 도리의 기억이 돌아오면서 뭔가를 알 수 있는데, 목재창고 안에 납치되어간 것 같다는 것이다. 무언가 범인에게 접근하는 듯한 느낌이 오는데, 즉시 목재창고로 가보자.


이런 힌트를 얻다니

목재창고

컨테이너가 있는 곳을 조사해보면 컨테이너에 열쇠가 걸려있다. 때문에 아직은 열 수 없지만 대단히 이상한 곳임을 알 수 있다. 참고로 옆에 있는 토관을 조사하면 이벤트성의 배틀이 벌어지므로 알아둘 것. 여기는 몇 번이고 배틀이 가능한 곳이다.


확실히 이상하다

센터 앞 광장

컨테이너의 수상함까지 발견했다면 바잘 지역의 수사는 일단 끝난 것이다. 그러므로 슬럼 지역으로 가보자. 슬럼 지역 센터 앞 광장에서 보면 한나라고 하는 여성도 아이를 잃은 부모중 하나이다. 한나의 아이 소르스는 자고있는 사이에 사라져버린 것 같다. 그 순간을 한나는 본 것이 틀림없는 것 같은데 다이브해보면 무언가에 의하여 기억이 도중에 끊겨있는 것을 알 수 있다. 다른 사람을 조사해보면 스칼리라고 하는 여성으로부터 슬럼의 201호실에 검은 후드를 입은 이상한 남자가 있다는 사실을 들을 수 있다. 이전에 들은 범인의 특징과 맞아 떨어지므로 즉시 가보도록 하자.


아이를 잃은 자는 참 슬프다

슬럼센터 · 중앙광장

중앙광장에서 아이라를 만나게 되는데 아이라로부터 슬럼에서의 수사 상황과 이곳에 있는 정신 조정 센터에 관한 이야기를 들을 수 있다. 그 후 이상한 남자가 있다는 201호실로 가보자. 참고로 정신조정센터에서는 마인드 작성 등의 일을 할 수 있다.


인기가 좋은 여자다. 그녀는

201호실

201호실에는 확실히 검은 후드를 입은 고드라고 하는 남자가 있지만, 얘기로 봐서는 심약한 사람임을 알 수 있다. 다이브를 해보아도 단서를 얻긴 어렵다. 아무래도 범인이 아닌 것 같은데, 그렇다면 별로 얻을 것이 없을 것 같으니 나오도록 하자.


범인인 것 같기도 하지만

204호실

204호실에서 재단에 다이브를 하면 그곳에 의식이 있었던 물질의 사념을 읽을 수 있다. 그리고 여기서 카라교라는 이름이 나온다. 조사를 더 해보면 바의 성냥도 얻을 수 있다. 성냥에 적혀있는 것은 교회 경비 순번시간.

즉, 교회내에는 내통자가 있다는 뜻?



성냥을 손에 넣었다. 꼭 얻어라

바 미아비

성냥에 적혀있는 바는 바잘 지구에 있는 목재창고 안에 있다. 그곳에 가보면 세스 사제가 있는 것을 볼 수 있다. 어째서인지 그는 수사에 도움을 주기 위해서 왔다고는 하는데 뭔가 감추고 있는 눈치다. 세스 사제가 간 후 바의 2층으로 가기 위해서는 바의 주인이 유일하게 신용하는 보비의 기타 피크를 얻어서 보여주어야 한다. 순서는 마스터에게 다이브한 후에 목재창고에서 기타치는 보비에게 말을 걸어 피크를 얻은 후 다시 마스터에게 말을 걸면 된다.



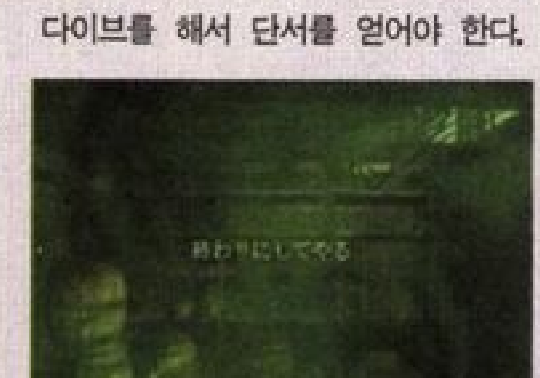
무언가 감추고 있다



마스터는 교회에 좋지 않은 감정을 가지고 있다. 세스빼고~

계단(바2층)

들어가 보면 별거 없지만 이곳에서는 다이브를 해서 단서를 얻어야 한다.



다이브! 다이브! 다이브!!!

다이브 후에 얻을 수 있는 정보는 바잘 지역안에 있는 나무상자의 어딘가에 무언가를 숨겨놓았다는 것이다. 아무래도 이곳에는 범인이 있었던 것 같다.

바잘안

바잘 안에 있는 나무상자를 조사해야 하는데 산토스라고 하는 남자의 가게에서 나무상자를 조사하면 산토스가 화를 낸다. 다이브한 산토스의 마음을 정리해주면 그 나무상자로부터 이상한 열쇠를 얻을 수 있다. 열쇠를 얻었으면 목재창고로 가도록 하자.



여기서 열쇠를 얻자

컨테이너 위치장소

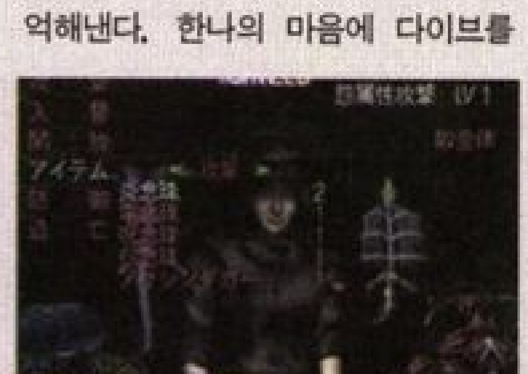
이상한 열쇠를 이용하여 컨테이너 내부에 들어가서 그 내부를 조사해보면 범인이 써놓은 시와 사이좋은 모리라고 하는 펜던트를 발견한다. 펜던트를 가지고 있는 주인은 한나의 자식인 소르스다. 즉시 그것을 가지고 한나에게 가도록 하자.



여기서 이것을 얻는다

센터앞 광장

센터앞 광장에서 한나에게 펜던트를 보여주면 소르스가 없어졌던 때를 기억해낸다. 한나의 마음에 다이브를



역시 고드는 범인이었다!

해보면 소르스를 데리고 간 두 남자의 모습을 볼 수 있다. 한사람은 카라교도이고, 다른 하나는 201호실에 있었던 고드이다.

201호실

201호실에서는 기다렸다는 듯이 고드와의 배틀이 시작된다. 고드를 쓰러뜨리면 고드가 가지고 있던 마인드인 판파스를 얻을 수 있으므로 체크. 그렇게 어려운 배틀은 아니다. 201호실에서 나오면 시녀단으로부터 카라교도가 슬럼을 습격하고 있다는 보고를 받는다. 고드가 죽는 것과 묘하게도 맞아떨어진다. 중앙광장으로 가보면 싸우고 있는 소리가 들리므로 확인하고 가자.



교도가 폭주했단다

206호실

201호실에서 나올 때 들린 비명소리는 206호실에서 나는 것이었다. 들어가면 카라교도 시그와의 배틀이 벌어진다. 시그가 사용하는 마인드는 휴푸노로서 이를 조심해야한다. 레벨도 7로서 높다. 그러므로 휴푸노라고 하는 마인드를 노리는 것이 유리하다. 어쨌든 시그를 쓰러뜨린 후에는 침대 위에서 수로의 키를 발견할 수 있다.



조금은 조심을 해야 할 듯

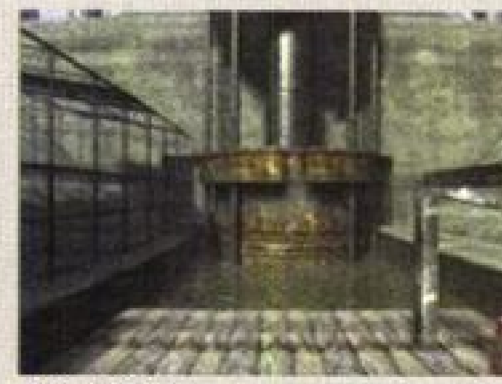


무언가 더 필요하다

어찌된 일인지 카라교도들은 바잘의 지하에 있는 지하수로에 숨어든 것 같다. 그리고 책상 위에 데이터 패드를 조사해보면 기동시키기 위해서는 카드가 필요하다는 것도 알 수 있다.

바잘 광장

바잘 광장에서 제1정화 펌프를 조사하면 지하수로의 길이 보인다. 동시에 들어가려고 하면 토우코가 나타나는데 토우코는 자신도 수로의 열쇠를 찾고 있었다며 진짜는 누군가가 들고 수로로 들어갔다고 한다. 누군가가 먼저 들어간 것이다. 들어가면 배틀이 많으니 장비를 확인해볼 것.



여기서 들어간다

펌프실

지하수로의 수로를 지나가 펌프실에 가보면 세스가 있다. 세스는 아루아에게 최근 나타나고 있는 기묘한 약의 의문점을 쫓아 이곳에 왔다고 한다. 죽은 사제는 그 약의 상습 복용자로서 세스가 왔을 때는 이미 죽어있었다고 한다(펌프실에 들어가면 세스도 있고 죽어있는 사제도 있다). 그러나 그곳에 토우코가 나타나 세스는 살인과 배교의 죄로서 잡혀간다.



변명하는 건가?

수로7

펌프실에서 나오면 토우코의 사념이 아루아를 불러들인다. 제1메인터넌스실 앞에 가보면 세스가 도망쳐버렸다는 것을 알 수 있다. 배교의 죄에다가 이단 심문에 걸려들어간 세스는 자신도 교회에 이용당했다는 것을 느낀 듯 하다. 그러나 무언가 석연치 않다.

세스가 변한 것같다는 토우코의 말에서. 그리고 바 핸들은 반드시 얻어두도록 하자. 수로 7에서 수로 4에 있는 철격자의 문을 바 핸들로 열 수 있기 때문이다.


이것이 바 핸들

기계실

이곳 전에 창고실을 조사해보면 배후에서 변이한 세스가 나타난다. 크리처같은 몸으로 변화한 세스는 아루아에게 충격을 주는데, 수로의 물을 공급하는 고압 펌프를 이곳 기계실에서 조사하면 누군가가 조종을 하여 유압이 이상하게 높다는 것을 알 수 있다. 그리고 콤프레샤를 조사하여 스위치를 누르면 닥트에서 세스가 나타난다. 그 후 기계실을 나오면 아이라가 세스에게 습격당했다는 것을 알 수 있다. 때마침 도착한 아루아덕에 아이라는 어쨌든 살아남는다. 그리고 세스는 제2 메인터넌스실쪽으로 사라진 것 같다.


넌 잡혔어

제2 메인터넌스실

이곳에서는 세스와의 배틀을 하게된다. 세스는 사속성의 마인드를 사용하므로 애속성의 마인드로 공격하면 효과가 크다. 세스와의 배틀 후에 즉, 세스를 쓰러뜨렸다면 세스의 사체에서 카라의 증을 찾을 수 있다. 카라교도의 증인 이 카드를 사용하면 슬럼 206호실에서 있었던 데이터 패드를 기동시킬 수 있다. 즉시 조사하러 가자.


죽으면서도 중고를 할 줄 아는 자다. 이놈은


카드를 얻었다

206호실

카라의 증명을 사용하여 데이터 팩을 기동시키면 교회 내에 있는 내통자로부터의 메일을 읽을 수 있다. 어린이들을 납치한 카라 교도에 협력한 인물, 그것은 보이스였다. 보이스는 교회 영내에 마인드사에 의한 사건을 일으켜서 그것을 이유로 라벤같은 마인드사를 지지하는 자들을 실각시키기 위하여 일을 꾸민 것이었다.


허. 그런 것이군

중앙호와이에

아루아는 라벤 대사제에게 자신이 알아낸 사실을 보고를 한다. 보통의 대화에서는 그 보이스가 간단하게 입을 열리 없다. 그래서 다이브를 허가받는다. 아루아의 이야기를 들은 라벤은 다이브를 허가하면서 다이브때에 서포트를 할 토우코를 불러 같이 보낸다.


라벤은 많이 놀란 것 같다


토우코도 같이 간다

양화장

보이스에게 다이브를 해 보면 지하수로의 창고실에 카라교도의 아지트가 있다는 것을, 그리고 이곳 양화장에 뭔가를 감추고 있다는 것을 알 수 있다. 하지


혀를 깨무는 보이스

만 마음을 읽힌 후에 보이스는 혀를 깨물고 죽는다. 아지트가 있는 창고실에 들어가는 열쇠는 보이스가 죽은 후 양화장을 조사하면 얻을 수 있다.

창고실

창고실에 들어가면 카라여신의 상이 놓여져 있다. 상을 다이브하는데 머리 ~~창 손도끼~~ 전륜의 순으로 조사를 하면 카라 샤만과의 배틀을 벌이게 된다. 정확하게는 숨겨진 문으로 들어가는 것이다. 당연히 이겨야 된다.


순서대로만 하면 된다

Chapter2의 서브이벤트

1. 바잘 광장/필로토마 획득으로의 길 1

발생시간:바잘 광장에 처음 토우코를 만난 뒤부터 성남을 입수 할 때까지의 사이.

우선은 바잘 광장에서 이상한 노파를 조사한다. 토우코와 회화 후에 노파에게 다이브를 하고 그 뒤 초원에서 세스와 이야기를 한다. 그 후 대성당 중앙 뜰의 사역신자에게 다이브를 한다. 최후의 창고실에서 카라 샤먼과의 배틀뒤에 사악한 기운을 조사해서 외도의 서를 입수할 수 있다. 모두 5권을 모아야 필로토마를 얻을 수 있다.

2. 바 미아비 소포배달

발생시간:바의 2층을 조사한 다음부터 지하수로에서 세스와 싸울 때까지의 사이.

바 미아비에서 마스터와 이야기를 해보면 의뢰를 받는다를 선택할 수 있다. 슬럼의 딜킨에게 소포를 가져다 두는 것이다. 소포를 딜킨에게 가져다주면 돈 30만을 얻을 수 있고, 그 뒤 바 마스터에게 이야기를 하면 넌킨록을 열 수 있는 바루를 준다.


이게 소포. 그러나 어렵다

아루아의 방

어린이들을 도와주지는 못했지만, 일단은 사건을 해결한 것 같아서 교회에 돌아온 아루아는 센트랄 회사의 활약을 인정받아 이번에는 진정한 휴가를 얻게된다.

방에 돌아오면 메일이 와있다. 레이벤이라고 하는 자로부터의 메일인데, 기다리고 있겠다며 바 2층의 계단으로 오라는 것이다.



이상한 메일이다

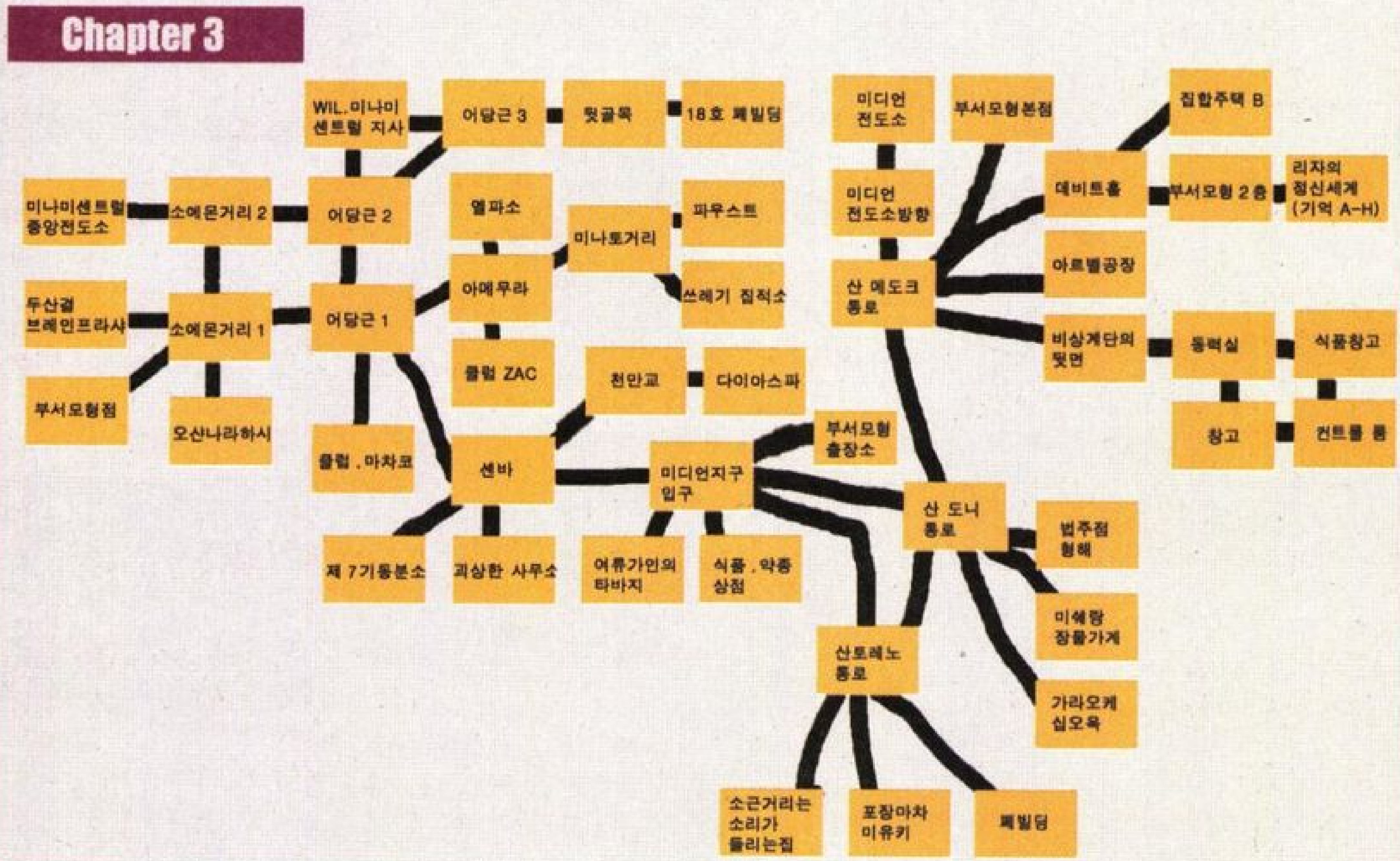
계단(바2층)

레이벤이 아루아에게 선물을 하겠다고 하는 것은 레이벤의 마음에 있는 기억이었다. '이것은 어느 의미로 보면 너의 것이기도 하다' 라고 하는 레이벤은 저항하는 아루아를 무시하고 기억을 심어준다. 레이벤으로부터 강한 기억을 받은 아루아는 보내지는 기억 가운데서 여러 가지 풍경을 보며 병원의 모습도 본다. 도대체 무엇인지?



이자가 바로 레이벤이다

CHAPTER3- 미나미 · 센트럴



미나미 · 센트럴 중앙전도소

아루아가 이곳에 온 이유는 사람의 기억을 사고판다는 이상한 조직의 수사를 위해서 온 것이다. 앞서온 아이라와의 대화에 의하면 기억의 매매는 스피리어라고 하는 약과 관계가 있는 것 같다. 그렇기 때문에 우선은 스피리어에 관한 정보를 수집하는 것이 좋다. 이곳에 있는 말탄 신부는 중간에 조언을 해 주는 역할을 한다.



상담자일까?

소에몬 거리1

이곳에 오면 파르마라고 하는 소녀가 가게에 오라고 끌어들이는 것을 알 수 있다. 가보면 그녀의 동생 베스가 있다. 이들의 이야기를 들으면 어느 인형을 찾고 있다는 것을 알 수 있다. 거리에서 쓰레기 상자를 조사하면 악의 증명서를 손에 넣을 수 있다. 이것은 제 2 에덴으로 들어 갈 수 있는 허가증같은 것이다.



호객행위를 한다

아메무라

여기에 있는 지니라는 남자에게 다이브를 해보면 제 2에덴은 쓰레기 집적소라는 곳에 있다는 것을 알 수 있다. 더불어 오선 나라하시라고 하는 가게가 스피리어에 관계가 있다고 하는 것을 듣는다. 조사를 해 볼 필요가 있다.



이녀석이다

미나토 거리

미나토 거리로 가면 아루아의 눈앞에 이상한 신부가 나타난다. 이름은 후쉐. 아마자키 브레이크타운으로부터 미나미로 부임해 온 사람이지만, 젊고 행동을 잘 하여서 인기를 얻는 것 같다. 그러나 어딘가 부정적으로 보여 아루아는 그에게 불신감을 가진다.

쓰레기 집적소

쓰레기 집적소에 들어가기 위해서는 악의 증명서가 필요하다. 그 후 이곳을 조사하면 파르마들이 원했던 세인트 돌이라는 인형을 찾을 수 있다. 그곳에 있는 인물 중에 우마루라고 하는 남자에게 다이브를 해보면 우마루가 공격을 해 온다. 뇌수술로 온순해졌다고 하더니 다이브로 자극을 받아서 미쳐버린 것이다. 여기서 중요한 것은 세인트 돌을 찾는 것.



이것을 찾아야 하는 것이다.

다이야스파

다이야스파 앞의 샐러리맨과 이야기를 하면, 이곳에서 스피리어를 판매하는 것 같다고 한다. 그러나 들어가보면 점원에게서는 아무 것도 알아 낼 수 없으니 손님에게 다이브를 해보자. 그러면 역시 이곳에서는 스피리어를 판매하는 것을 알 수 있는데, 판매 방법은 세인트 돌에 원하는 염을 걸어서 판매하는 방식이었다. 세인트 돌과 스피리어가 여기서 맞아떨어진다.



발뺌하는 웨이트리스. 그러나

소에몬 거리1

세인트 돌을 찾은 다음 이곳에 오면 파르마가 그것을 간절히 원한다는 것을 알 수 있다. 말을 들어보면 오션 나라하시에서 세인트 돌을 살 수 있다는 것을 이야기한다. 그곳에 가 보면 세인트 돌에 관한 이야기를 들을 수 있다. 오션 나라하시에서 나오면 파르마가 세인트 돌을 어느 곳에 버릴 지 묻는다. 이유는 그것이 스피리어 판매로서의 하나의 매개체이기 때문이다. 그러면서 파르마가 언급하는 곳은 뒷골목의 쓰레기통이었다. 그곳에 가보자.



다시 나타난 파르마

뒷골목

여기서는 조니와 만날 수 있다. 조니는 도대체 이곳에서 무엇을 했던 것일까? 별말 없이 그는 사라져버리는데 쓰레기 상자에 다이브해보면 조니가 쓰레기 집적소를 크리처로 하여금 공격하게 했다는 것을 알 수 있으므로 쓰레기 집적소로 가보자.



흰색머리의 놈이 바로 조니

쓰레기 집적소

쓰레기 집적소에 가면 크리처가 그곳을 습격하고 있어서 과연 그렇다는 것을 알 수 있다. 그리고 여기서는 사왕과의 배틀을 하게된다. 배틀 종료 후 아루아는 조니의 배후에 미나미의 실권을 장악하고 있는 타오 패밀리가 있다는 것을 알게 되며 다이아스파로 향하게 된다.



싸움났다고 좋아한다

다이아스파

다이아스파에 가보면 조니와 대화를 하는데 그는 아루아의 정체를 눈치채고 지배인실로 도망친다. 쫓아 들어가면 웨이트리스가 막는데 무시하고 가면 배틀을 벌인다. 배틀 후에 지배인실로 가보면 지배인실에서는 타오 판롱과 회화를 할 수 있다. 그곳에 이미 조니는 없다. 타오에게 다이브를 해 보면 조니가 도망간 곳은 미디언이라는 것을 알게된다. 그럼 일단은 중앙 전도소로 돌아가자



이 여자가 길을 막는다



타오는 왠지 바보같다

미나미 · 센트럴 중앙전도소

여기엔 점을 치는 메네라고 하는 여성이 있다. 이 여자는 아까 오션 나라하시에서 이야기한 그 여성이다. 메네에게서는 점을 칠 수가 있는데 쳐보는 것도 나쁘지 않다. 점을 치면 마지막에 후쉐와 함께 리슈안 신부를 치료한다고 말을 하고 미디언으로 향한다. 그 뒤를 쫓아 가야 한다. 그러나 먼저 갈 곳이 있는데 아까 뒷골목과 연결된 18호 폐빌딩이다.



점을 친다

18호 폐빌딩

여기서는 스피리어 판매인과의 배틀이 있다. 배틀은 다이브를 두 번하면 된다. 즉 아루아는 우여곡절 끝에 스피리어 판매상까지 잡게되는 상황에 오게되는 것이다. 배틀은 중간정도의 난이도로서 회복에 주의하면서 하도록 한다.



악이나 피는 놈인 주제에 말이야

미나미 · 센트럴 중앙전도소

스피리어 판매상과의 배틀 후에 전도소에 돌아오면 말탄에게 보고를 하게 된다. 그래서 미디언 지역으로 가야 하는데 통행증을 말탄에게서 받을 수 있다. 더불어 지도도. 그럼 미디언 전도소로 향해서 가보자.



통행증을 받아야 한다

미나토 거리

미디언 지구는 미나토 거리에서 일어나는 마피아의 분쟁이 끝날 때까지는 갈 수 없다. 거리를 돌아서 미나토 거리에 오면 빌리라고 하는 자가 나타난다. 빌리는 살인청부업자로써 파우스트를 습격하는 것이다. 그런데 살인청부업자이면서도 그는 마인드를 사용할 수 있는 것 같다. 파우스트에



이자가 바로 빌리다

들어가서 빌리와 대화를 나눠보면 빌리는 이곳도 스피리어를 판매했던 곳이라고 이야기한다. 그와 대화 후 미디언 지구로 갈 수 있다.

여류가인의 타바지

미디언 지구에 있는 이곳에서 조니에 대한 정보를 얻을 수 있다. 이곳에서는 호스티스들과 가게의 주인에 대한 여러 가지 말들을 들을 수 있다. 특히 주의할 것은 마마의 옛날 남자라고 하는 사람이 조니와 똑같다는 것. 현재 마마는 미쉐랑 장물가게에 있다고 하므로 그곳에 가보자.

미쉐랑 장물점

여기서는 타바지의 마마와 회화를 할 수 있다. 회화중에 마마의 마음에 떠 있는 메시지는 마마의 옛날 남자가 조니임을 가르쳐준다. 마마가 사라지면 뒤를 따라가면 된다. 그 전에 이곳이 처음이면 퀴즈를 통하여 민지군에게 도전을 해서 아이템을 얻을 수 있다. 선택문중에서 어느 것을 선택해도 아이템을 얻을 수 있다.

여류가인의 타바지

이곳에 오면 결국 마마와 배틀을 벌이게 된다. 그녀는 상당히 강하므로 조심하도록 하자. 마마를 쓰러뜨린 후 다이브를 해보면 조니가 현재 가라오케 십오옥에 있다는 것을 알 수 있으므로 그곳으로 향해보자.



마마와의 배틀이다

가라오케 십오옥

이곳에 오기 전에 장비를 챙겨두는 것이 좋다. 이곳에서는 바운서와의 일전 후에 바로 조니와의 배틀이 된다. 특히 조니는 그 난이도가 상당하므로 죽을 확률이 높아서 조심해야 한다. 조니를 쓰러뜨리면 조니에게서 이번 스피리어의 판매는 교회가 관계되어있다라고 이야기한다. 아루아로서는 믿기 어려운 말이다.



배틀은 어렵다

페빌딩

조니의 말이 정말이었을까? 페빌딩에 시녀단이 갔다는 말을 들은 아루아는 그곳에서 믿을 수 없는 광경을 보게 되는데 피가 낭자한 곳이었다. 다이브를 해보면 시녀단이 누군가에게 습격당했다는 것을 알 수 있다. 조니가 말한 것은 사실이었단 말인가? 빌딩에서 나오면 살인청부업자가 기다리고 있다. 살인청부업자와의 배틀도 상당한데 이녀석은 마인드가 통하지 않으므로 회복계열의 마인드로 회복을 하고 아루아로 공격을 하자.



볍맛 없게 생겼다

미나미 · 센트럴 중앙전도소

살인청부업자를 쓰러뜨리고 아이라의 죽음과 시녀단의 전멸을 알게 되었기 때문에 아루아는 전도소로 돌아간다. 그리고 이곳에서는 챠니와 다시 만나게 된다. 그렇다고 별로 대단한 것은 아니지만, 중요한 것은 말탄에게 아이라의 죽음을 알리는 것. 전도소를 나갔다가 다시 들어와서 말탄과 이야기를 해보면, 교회 내에 무엇인가 불순한 움직임이 있다고 이야기한다. 그 뒤 말탄은 중앙 교회령으로 가버린다.



챠니와 다시 만났다

미디언 전도소

다시 수사를 계속하다가 오는 곳이 이곳 미디언 전도소인데 전도소에는 리슈안 신부와 만날 수 있다. 리슈안은 아루아와 이야기 한 후에 밖으로 나가버리지만 미디언 사람들의 신뢰를 모으고 있는 그라면 조직에 대하여 무언가 알고 있을지도 모른다. 쫓아가서 이야기를 들어보자. 그를 쫓아가는 것은 부서 모형 2층까지 가야 한다.



신부같지 않은 얼굴의 신부

부서 모형2층

여기서는 이전 미나미에서 일어났던 사건에 의하여 마음을 파괴당한 여성 리자가 있다. 리슈안은 그녀의 치료를 하고 있었다. 리슈안과 이야기를 해보면 리자는 마인드사 특유의 병에 걸려버린 것 같다고 한다. 타인의 기억을 먹어치우는 대신에 자신의 기억은 잃어버린 것이다.



불쌍한 여자

리슈안으로부터는 후쉐에 관한 이야기를 듣는데 메네와 함께 전도소로 온 후쉐는 리슈안에게 스피리어를 사용하려했던 것 같다. 스피리어를 쓰면 마인드사 특유의 병을 치료 할 수 있는 것 같지만 왜 후쉐가 스피리어를 가지고 있는 것일까? 역시 스피리어는 교회와 관계가 있다는 것인가?

미디언 전도소

후쉐는 아직 전도소에 있는 것이 틀림없으므로 전도소에 가보면 에덴의 살인청부업자 기요와의 배틀이 기다리고 있다. 기요를 쓰러뜨린 후에는 리슈안이 나타나지만 상태가 이상하다. 무언가 정신이 불안정해 보인다.



이런 애랑 싸워야 한다



리슈안의 상태가 별로 좋지 않아 보인다

부서모형2층

리슈안을 쫓아서 산 메도크 통로까지 와 보면 베스가 불러 세운다. 리자의 상태가 악화되고 있다고 해서 치료를 바라고 있는 것이다. 가보면 그곳에는 마리아가 기다리고 있다. 마리아는 리자를 치료해주는 대가로 스피리어를 주려고 하는 것 같은데 여기는 마리아의 장소였던 것 같다. 리자에게 다이브를 해보면 리자의 마음속에 있는 무언가가 치료를 방해하고 있다는 것을 알 수 있다. 그러므로 옆의 치료 기기에 다이브하면 리자의 마음속으로 들어 갈 수 있다.



마리아와 파르마와 베스는 자매인 것이 틀림없다

리자의 정신세계

리자를 치료하기 위해서 직접 마음안에 들어가서 원인을 제거해야겠다고 생각한 아루아는 리자의 기억에 들어오는데 기억 B와 기억 F에서는 리자의 사념체가 나타난다. 치료를 방해하는 원인을 알 수 있는데 이전에 미나미에서 일어났던 사건에서 자

DreamCast

신을 대신해서 누군가가 죽어서 그에 대한 죄책감 때문에 리자는 눈을 뜨는 것을 거부하는 것이다. 기억 H에 가면 사념체와 배틀을 하게된다. 그렇게 어렵진 않으므로 쉽게 이길 수 있다. 사념체를 이기면 정신 세계에서 나오게된다.


사념체가 나타난다


네가 원흉인가

산 메도크 통로

산 메도크 통로에 가보면 마리아가 나타난다. 아루아와 약속한대로 도움을 주러 온 것이다. 마리아는 아루벨 공장에서 스피리어가 취급되고 있다는 것을 말하지만 그곳에는 크레아라고 하는 살인청부업자가 나타나 배틀을 하게된다. 크레아를 쓰러뜨리면 공장의 열쇠를 손에 넣을 수 있다.


마인드를 쓰지 않으므로 상당히 쉬울 것이다

동력실

이곳은 공장의 비상계단 뒤에서 들어갈 수가 있는데, 여기서 스피리어를 취급하는 실태를 밝힐 수 있다. 공장 내에 들어가면 빌리와 메네가 있는데, 빌리가 메네를 도망시킨 사이에 잡힌 것이다. 메네는 교회를 부정하는 빌리를 데리고 간다. 빌리와 메네가 사라지면 에덴의 살인 청부업자인 우와 배틀을 하게 된다.


잡혀버린 빌리

컨트롤 룸

공장의 가장 안쪽에 위치한 컨트롤룸. 이곳에 아이라들을 살해한 자들이 있는 것이 틀림없다. 들어가면 듀크와 배틀을 하게 되고, 그를 쓰러뜨리면 후쉐가 나타나서 스피리어가 사람들을 천국으로 인도한다고 하고 신의 길을 벗어난 것은 교회라고 말하지만, 어이없게도 빌리에게 살해당한다.


결국 죽는다

미디언 지구입구

공장을 나오면 토우코들이 나타나므로 토우코들에게 공장의 수색을 맡기고 미디언 입구로 가면 리슈안이 나타난다. 리슈안과 이야기를 해보면 리슈안은 아루아에게 이것이 마인드사의 말로라고 이야기하고 교회는 모든 것을 감추고 있다고 말하고 사라진다. 같은 마인드사로서 그가 무엇을 말하는지 알아볼 필요가 있다고 느낀 아루아는 리슈안의 뒤를 쫓는다.


점점 이상해 보인다

미나미 · 센트럴 중앙 전도소

전도소에서는 시녀단이 있는데 '리슈안이 이곳에서 교회와 교황에게 폭언을 토해놓고 폭주해버렸다' 고 이야기한다. 하지만 시녀단이 이곳에 왔을 때는 리슈안은 이미 어딘 가로 사라져 버린 뒤였다. 도대체 리슈안은 어디로 가버렸다는 것일까?

괴상한 사무소

센바에 가면 리슈안을 찾고 있는 소녀가 있다. 괴상한 사무소에 있는 모친과 함께 찾으려는 거 같다. 사무소에 들어가면 빌리가 리슈안의 병에 대해서 묻는데, 그것은 사실이다라고 이야기하자. 그러면 빌리의 리슈안에 대한 생각을 알 수 있다. 빌리의 처참한 과거에서 오직 신뢰할 수 있는 한 사람이 바로 리슈안이었던 것이다.


하지만 여기도 리슈안은 없다

아메무라

아메무라에는 교회의 기동부대가 미나토 거리로의 길을 봉쇄하고 있다. 쓰레기 집적소 뒤에 무엇이 있는 듯 한데, 기동부대에게 이야기를 들으면 역시 리슈안의 행방은 알 수 없다. 그때 센바에 있었던 소녀가 나타나 쓰레기 집적소에서 리슈안을 봤다고 말한다. 왠지 기동부대의 상태가 이상하니 다이브 해보면 진실을 숨기고 있다는 것을 알 수 있다. 다이브 하고 나면 기동부대와 배틀을 하게된다. 그리고 쓰레기 집적소로 가자.


애랑도 싸운다

쓰레기 집적소

쓰레기 집적소에 가려고 하면 료우라고 하는 여자가 나타나서 배틀을 하게된다. 그녀를 쓰러뜨리면 쓰레기 집적소에 들어가게 되는데 역시 그곳엔 리슈안이 있었다. 하지만 그는 정신이 이상해진 것 같다. 그래서 그는 개호원으로 보내진다. 마인드사의 말로는 이런 것일까? 리슈안을 보낸 후 챠니가 나타나 이야기를 하는데 챠니는 아루아에게 마인드의 힘이 왜 있는가를 알고 싶으면 아마자키에 가보라고 충고를 한다. 역시 챠니도 단순한 시녀단이 아닌 것이다


능구랑이같은 여자다

미나미 · 센트럴중앙 전도소

전도소로 가보면 그곳에 기다리고 있는 것은 빌리였다. 빌리와의 배틀이 치러지고 난 후에 빌리는 스피리어가 아마자키에서 만들어진다는 것을 이야기한다. 그 진상은 아마자키에서 밝혀질 것이다.


빌리한테는 예속성이 유효하다



Chapter3의 서브이벤트

1. 엘파소-에덴의 경과배틀
발생시간: 스타트 직후부터 다이아 스파로 갈 때까지.
엘파소에서 에덴의 경에게 다이브 후에 집밖으로 나와서 회화에서 싸운다를 선택.

2. 부서 모형점-구입가격 할인, 할증
발생시간 : ① 30% 할인-시작하고 파르마를 만나고 나서부터 세인트 돌을 입수할 때까지의 사이.
②30% 할인-사왕과의 배틀후로부터 미디언 통행증을 손에 넣을 때까지의 사이.
③30% 할증-미디언에 간 때부터 리자의 정신세계에 다이브 할 때까지의 사이.
④30% 할인-미디언 전도소에서 처음 리슈안을 만났을 때부터 아르벨 공장의 동력실에 들어갈 때까지의 사이.

3. 산 토레노-통로를 떠도는 여자와 배틀
발생시간 : 미나미 스테이지 종료까지 사이.
조명이 어두운길을 조사하여 회화에서 오른쪽(右)-예(はい)-붉다(赤)의 순서로 답을 고르면 된다.

4. 미디언 지구 입구-Shop계정
발생시간 : 미디언에 간 다음 아이라의 죽음을 보고할 때까지의 사이.
전도소에서 사몬을 만나면 식품 약종상점에 가면 가게가 열려있다. 하지만 쓰레기 집적소에서 우마로를 쓰러뜨렸으면 타마루와의 배틀이 발생한다.

5. 어당근 1-이혼병의 여자와 배틀
발생시간 : 미디언에 간 다음 아이라의 죽음을 보고할 때까지의 사이.
미디언 전도소에서 이혼병의 여자에게 다이브하고 나서 어당근 1로 가면 배틀이 발생.

6. 여류가인의 타바지-VP회복
발생시간 : 타바시의 마마를 쓰러뜨린 뒤부터 미나미 스테이지 종료까지의 사이.
한번 아케미를 쓰러뜨리고 뒤에 와서 아케미를 지명하면 된다.

7. 흐느끼는 소리가 들리는 집-마인드 입수
발생시간 : ①일그러진 뼈 입수-미디언에 갔을 때부터 아이라의 죽음을 보고할 때까지의 사이.
②찌그러진 뼈 입수-아이라의 죽음을 보고한 다음에 아루벨 공장의 동력실에 들어갈 때까지 사이.
③메크로놈 입수-미나미 스테이지 종료까지.
①미디언 교구 입구에 조명이 어두운 지역을 조사하면 된다.
②미디언 전도소앞에 리콜을 만난 후 미디언 지구 입구의 조명이 어두운 곳을 조사하면 타마와 조우해서 긴장이라고 답한다.
③뼈를 두 개 모은 상태에서 흐느끼는 소리가 들리는 집으로 간다.

8. WIL미나미 · 센트럴 지사-WIL8형의 소개/폭주
발생시간 : ①소개-아이라의 죽음을 보고한 다음 아루벨 공장에 들어갈 때까지.
②폭주-미디언 지구 입구에 리슈안을 만난 다음 미나미 스테이지 종료까지.
①어당근 2에서 여자사원을 만나고서 WIL 미나미 센트럴 지사로 간다.
②WIL 미나미 센트럴 지사로 가면 WIL8형과 배틀이 된다.

9. 법주점형해-점주와의 배틀
발생시간 : 아이라의 죽음을 보고한 다음에 미나미 스테이지 종료까지.
가게에 가서 점주와 배틀을 하면 살수 있는 법주의 종류가 늘어난다.

10. 부서모형 본점-점주와의 배틀
발생시간 : 미디언에 간 후부터 기요와 싸울 때까지의 사이
리자에게 다이브를 한 후에 부서모형 본점에 종업원을 부르는 방울을 조사해서 점주와 회화를 나눈다. '머리의 기계에 대해서 꺼낸다.'와 '특별히 상관없다'를 선택.

11. 비상계단의 뒤-필로토마 획득의 길2
발생시간 : 미디언에 간 후부터 아이라의 죽음을 보고할 때까지.
비상계단의 뒤를 조사하면 리코와 회화를 하는데 '모르는 돼지' 다음에 '아주 좋아하는 고기'를 선택하면 이단의 서를 받는다.

12. 아르벨 공장-필로토마 획득의 길3
발생시간 : 미디언에 간 후부터 페빌딩에서 살인청부업자와 싸울 때까지.
아르벨 공장에서 지안과 네 번 대화. 두 번 대화에서는 지안을 선택하면 배덕의 서를 손에 넣는다.

13. 물품창고-귀구모 리로시와 조우
발생시간 : 아르벨 공장의 동력실에 들어간 뒤부터 듀크와 싸울 때까지.
콤프레샤에 다이브하고 나서 조사하면 귀구모 히로시와 만난다. 선택문 중 어느 것을 고르냐에 따라 에덴 스테이지의 이벤트가 변화한다.

14. 창고-캔디맨과 조우
발생시간 : 아르벨 공장의 동력실에 들어 간 뒤부터 듀크와 싸울 때까지
더러워진 나무상자를 다이브후에 조사하면 캔디맨과의 배틀이 발생하고 더러워진 나무상자를 다이브 후에 리프트의 출입구를 다이브하면 캔디맨은 도망간다.

CHAPTER4- 아마자키 브레이크 타운

큰 길

진상을 파헤치기 위해서 아루아가 도착한 곳은 아마자키 브레이크 타운이다. 스타트 직후에 아루아의 눈에는 어린이들의 사념체가 나타나고 도움을 요청하고 사라지는데 도대체 무슨 일이 벌어진 것일까? 근처에 있는 사람 중에 바이아마에게 다이브를 하면 스피리어를 팔고있는 클레멘스라고 하는 남자가 공장 앞에 있다는 것을 알게된다.

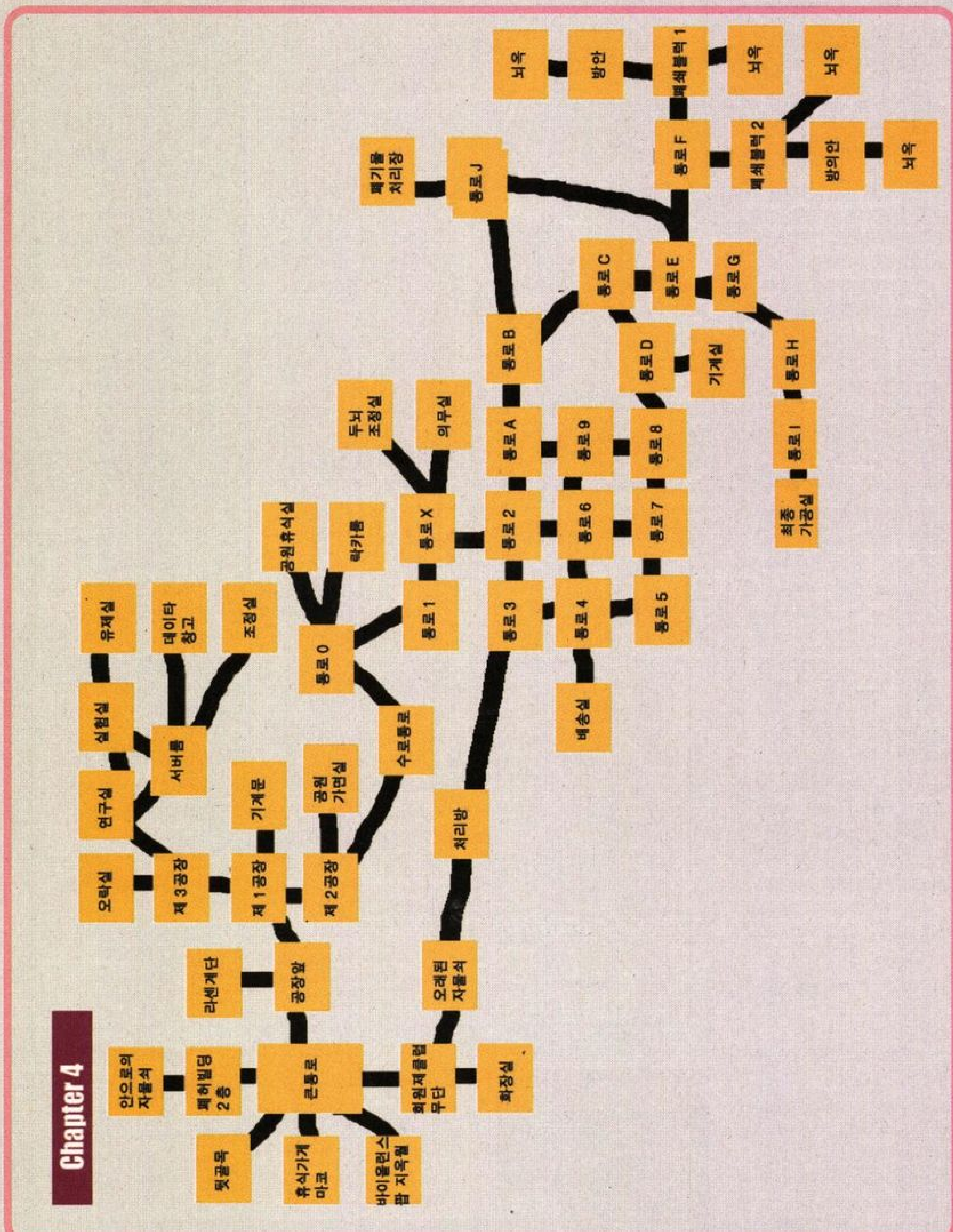


이 사람을 다이브하자

휴식가게 마코

들어와서 아리시아란 여자에게 다이브를 하면 행방불명된 아람이라고 하는 어린이를 찾고있다는 것을 알 수 있다. 센트럴 교회령에서 일어났던 어린이 실종사건과 같은 사건이 이곳 아마자키 브레이크 타운에서도 일어나고 있는 것 같다.

DreamCast


Chapter 4
뇌옥
방안
폐쇄블럭 1
뇌옥
뇌옥
통로 F
폐쇄블럭 2
방의안
뇌옥
폐기물 처리장
통로 J
통로 C
통로 E
통로 G
통로 B
통로 D
기계실
통로 H
두뇌 조정실
의무실
통로 A
통로 9
통로 8
통로 I
최종 가공실
공원휴식실
락카룸
통로 X
통로 2
통로 6
통로 7
유체실
데이타 창고
조정실
통로 0
통로 1
통로 3
통로 4
통로 5
배송실
실험실
서버룸
수로통로
연구실
기계문
공원 가면실
처리방
오락실
제 3공장
제 1공장
제 2공장
라센계단
공장앞
오래된 자물쇠
안으로의 자물쇠
폐허빌딩 2층
큰통로
회원제클럽 무단
화장실
뒷골목
휴식가게 마코
바이올런스 팝 지옥철

공장앞

공장 앞의 문을 조사하면 공장의 안에서부터 마인드 스트림이 흘러나온다. 어째서인지 공장안에는 많은 사람들의 사념이 휘말려 들어가 있는 것 같다. 공장 안이 수상하지만, 아직은 들어갈 수 없다.



수상한곳이다

큰길

큰길로 들어가면 요아힘이라고 하는 소년의 사념체가 나타난다. 이놈은 일방적으로 아루아에게 말만하고 사라지는데 어쨌든 이들은 아루아가 이곳에 온 것을 알고있는 것 같다



얘가 요아힘이다

바이올런스팝 지옥월

지옥월에 들어가면 이곳은 여자가 올 곳이 아니라는 것을 표현하듯 쫓겨나지만, 다시 들어가면 지배인인 겐은 무단에 갔고 지금은 이곳에 뮤키, 사오리, 에노키다 세사람이 있어서 이들과 이야기 할 수 있다. 이들과 이야기를 해야만 에덴에서 온자의 혼이라고 하는 아이템을 받을 수 있는 이벤트가 발생한다. 이들과는 반드시 만나두도록 하자.



하지만 두 번 다시는 만나고 싶진 않다

회원제클럽 무단

무단에 들어가면 무단의 마마와 이야기를 나누는데 회원이 아니라는 이유로 쫓겨난다. 다시 들어가도 역시 쫓겨날 뿐이다. 무언가 수상한 냄새가 나지만 일단 지금은 접근할 때가 아니다.



사정없이 쫓아낸다

공장앞

큰길에 있는 사람들과 갈 수 있는 모든 가게를 조사 및 다이브를 한 후에는 공장 앞으로 가자. 거기서 클레멘스가 나타나는데 그는 스피리어 파티가 있다고 하므로 같이 동참해서 가도록 하자. 참고로 클레멘스는 랜덤으로 나타나므로 나타날 때까지 몇번이고 공장 앞과 큰 길을 왔다갔다 해야 한다. 그러므로 일단 나오지 않는다면 모든 조사를 끝냈는지 확인을 해보아야 한다.



파티로 유혹한다

폐허빌딩 2층

파티장에서 '벗겨진 페인트' 옆에 있는 젊은이들', 요사스러운 빛을 내는 라이트 '고쟈스 베드'를 조사하고 나서, '벽의 낙서'를 조사하면 스피리어 파티가 열린다. 그러면 아루아는 스피리어의 힘에 의하여 다크 아루아와 싸우게 된다. 다크 아루아는 현재 아루아가 가지고 있는 마인드와 동일한 마인드를 사용하므로 배틀 전에 약한 마인드를 메모리 해두는 것이 유리하다.



다크 아루아다

비이올런스 팝 지옥월

다크 아루아와의 배틀, 파티 참가자들과도 배틀을 하게된다. 그 뒤에 지옥월로 가면 마스터인 겐과 배틀. 겐을 쓰러뜨리면 식별키를 손에 넣을 수 있다. 이것이 있으면 무단으로 들어갈 수가 있다. 즉시 무단으로.



이것을 얻는 것이다

회원제클럽 무단

무단 안에 들어가서 탐색을 하면 옛날 문이 보이는데 지금은 열리지 않는다. 옛날 문을 조사하고 화장실을 조사하면 들어갈 수가 있는데 화장실에 들어가서 다시 나오면 무단의 마마와 배틀을 할 수 있다. 무단의 마마가 하는 말들은 한마디로 이상하다는 것. 무단의 마마를 쓰러뜨리면 미카루의 사념체가 등장한다.



여기는 그냥 들어갔다 바로 나오자



미카루의 사념체가 등장

처리방

무단에서부터 오래된 문으로 해서 처리방까지 갈 수 있다. 여기에서 겐과 무단의 마마는 쭉 어린이들을 처리했던 것이다. 처리방을 탐색하면 모든 탐색포인트에는 이곳에 끌려왔던 어린이들의 사념이 남아있다. 다이브하면 비명만이 들린다. 끔찍하다. 그곳에 있는 욕조를 다이브하면, 스위치를 발견할 수 있다. 스위치를 누르면 섹터12구역으로 갈 수 있다.



기분 나쁜 곳이다

통로 4

처리방에서 나오면 통로4가 나온다. 이곳에 오면 아람의 사념이 나타난다. 행방불명되었던 어린이들의 사념은 이곳 통로에서 지속적으로 나오는데 통로 2, 6, 7에서는 소로스가 등장한다. 이들 사념체들은 나타나서 힌트를 하나씩 주고 가는데 여기서는 그냥 진행방향만을 설명한다. 녀석들이 원하는 것은 복수이다.



이런 놈들은 계속 나온다. 도와달라고

공원 휴식실

이곳에는 데이터 데크와 무기 방어구, 아이템 자동판매기가 있어서 정비를 할 수 있다. 또한 요아힘의 사념체가 나타나 중앙관리센터에 락을 해제해야하는 것에 대해 말을 한다. 일단은 그곳으로.



여기서 정비를

통로 C

통로 C까지 오는 도중에 통로 A, 9, 8을 지나다보면 경보가 울려서 배틀

DreamCast

을 겪게된다. 물론 그들은 강하지 않으니 적당히 해치우고, 통로 C앞에서 중앙관리 센터로 조사를 해보면 관리 센터안에는 세 명의 에이전트가 있다는 것을 알고 그들을 통솔하는 자는 도크라고 하는 인물임을 알 수 있다. 일단은 상대가 안되므로 통로 8로 도망쳤다가 다시 오면 제이드와 배틀을 하고 레드 큐브를 손에 넣을 수 있다.


별로 강하지 않은 제이드

중앙관리센터

여기서 중앙에 있는 콘솔을 조사하면 세큐러티를 해제하는 블록을 지정할 수 있다. 에이전트를 쓰러뜨릴 때마다 얻는 레드, 블루, 옐로우 큐브를 사용하면 통로를 열 수 있다. 일단은 레드 큐브를 사용하여 공장 블럭을 해제하도록 하자. 그러면 제 3공장으로 가는 것이 가능해진다.


레드 큐브사용

제 3공장

이곳에 오면 또다른 에이전트인 엘릭과 배틀을 한다. 엘릭을 쓰러뜨리면 소르스의 사념체가 나타나 또 쓸데없는 세큐리티에 대한 말을 하고 가는데 엘릭을 쓰러뜨리면서 얻은 블루 큐브를 다시 중앙 센터에서 사용하여 연구실로 가는 길을 열자.


엘릭과의 배틀

연구실

연구실은 또다른 에이전트인 말콤과 배틀을 하게된다. 말콤은 상당히 강하다. 조심해서 싸우도록. 말콤을 쓰러뜨리면 죽기 직전에 마인드 버스터를 일으킨다. 때문에 미카루, 소르스, 요아힘의 마음으로 침투해 들어간다.


에이전트 중에서 가장 세다

서버룸

마지막으로 얻은 옐로우 큐브는 이곳 서버룸에서 사용을 하도록 하자. 그러면 나머지 폐쇄구역이 열리는데, 이곳에서 서브 이벤트가 있다는 것을 알아두자. 이 서버룸에서 단말의 정보를 보면 놀라운 정보가 있는데, 바로 교회의 대사교인 라벤이 스피리어를 주문했고, 그것을 반대하며 조사를 한 세스를 죽였다는 것이다. 역시 교회의 그놈은 나쁜 놈이었다.


여기서는 메일의 내용이 아주 중요하다

그리고 서버룸과 연결된 데이터 저장소와 유실, 그리고 다시 서버룸으로 나왔을 때는 차례로 소르스, 미카루, 요아힘과 배틀을 하게 된다. 모두 차례로 쓰러뜨리면 모두 아루아에게 고마워하며 경험치와 기억 소자를 주고 사라진다. 특히 요아힘은 강하므로 주의를 기울이도록 하자.


애들과 싸운다

기계문

요아힘과의 배틀에서 받은 시스템 카드를 사용하면 기계문으로 들어 갈 수가 있는데, 그곳에는 도크라고 하는 섹터 12의 관리자가 있다. 그리고 그는 놀랍게도 죽은 줄 알았던 뷔 라자포드였다. 그러나 그는 그렇게 강하지 않다. 걱정하지 말고 배틀에 임하도록 하자. 그리고 뷔를 쓰러뜨리면 다시 레이벤이 등장한다. 레이벤은 '모든 것을 알고 싶으면 에덴으로 가서 라자로라는 자를 만나라'라고 말한다. 이미 교회의 진면목을 알아버린 아루아에게 더 이상 있을 곳은 없다. 결국 아루아는 에덴으로 향하기로 결심한다.


너, 살아 있었냐?


그래 결심했어!

Chapter4의 서브이벤트

1. 통로 6- 세이라와 조우

발생시간 : ① 조우1-공장 앞에서 클레멘스의 초대를 거절하고 다시 클레멘스를 만나서 따라 갈 때까지. ②조우2-섹터 12의 통로C에서 에이전트의 사념을 읽고 난 후부터 스테이지 종료 때까지.

①공장 앞에서 클레멘스의 초대를 거절하면 엔젤 해머를 손에 넣을 수 있다. 큰길의 로렌조에게 다이브한 후에 엔젤 해머를 사용하면, 공장앞 쓰레기 장 안에 자동공장의 열쇠를 감추어 놓았다는 것을 알 수 있다. 열쇠를 얻은 후에 공장으로 들어가서 제2공장 공원 가면시리의 침대를 조사하면 세이라와 만난다. 그러나, 한번이라도 공장을 나간 후에 다시 들어와서 만나면 처분된 남자가 나온다.

②통로C에서 도망쳤을 때 통로6으로 이동하면 세이라와 만난다. 선택지에서 '그런 거 몰라'와 '그렇다고 한다'를 고르면 섹터 12에 대한 설명을 듣고 코만도브랏크와 배틀을 한다.

2. 오락실- 록커의 키를 입수

발생시간: 자동공장의 열쇠로 공장에 들어 왔을 때, 또는 공장 블록에 들어왔을 때부터 아마자키 스테이지가 끝날 때까지.

제3공장 오락실에 가면 사모한이라는 남자가 있는데, 록커의 키에 대해서 계속 물으면 나중에 록커의 키를 얻을 수 있다. 나중에 록커룸에서 사용을 할 수 있는데, 아이템을 상당히 많이 얻을 수 있다.

3. 서버룸-세츠와 배틀

발생시간: 폐쇄블록의 시큐리티를 해제한 다음 요아힘과의 전투를 벌일 때까지.

최종 가공실에서 처리 라인을 조사하면 아람의 사념체가 나타나 대화를 나누고 선택지에서 '풀어준다'를 고르면 요아힘과의 배틀이 세츠와의 배틀로 변한다.

4폐기물 처리실-마트료쇼카와의 배틀

발생시간 : 요아힘과의 배틀 후부터 아마사키 스테이지가 종료될 때까지.

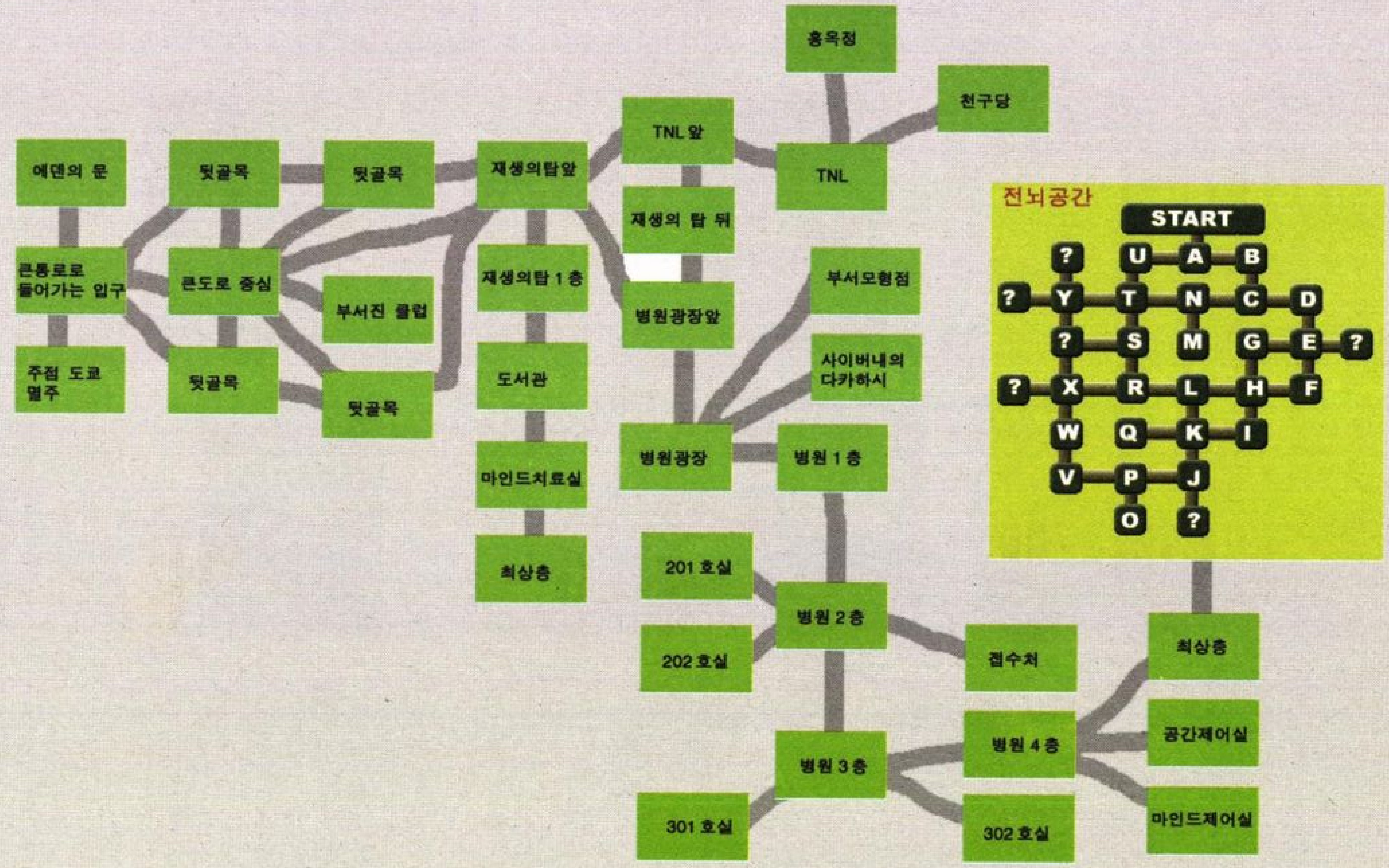
폐쇄 블록의 폐기처리장에서 흩어진 철들을 조사하면 마트료쇼카와 배틀이 발생.

5. 뇌옥 -필로토마 획득의 길4

발생시간 : 폐쇄 블록의 시큐리티를 해제하고부터 아마자키 스테이지가 종료될 때까지.

폐쇄블록1에서 벌레 소녀가 있는 뇌옥을 조사하면 '독신의 서'를 얻을 수 있다.

Chapter 5



DreamCast

교회는 아루아를 공적으로 선포하고 수배령을 내려 버렸다….

큰길 입구

시작하면 서있는 곳이 바로 큰길 입구이다. 레이벤이 말한 데로, 라자로라고 하는 자에 대한 것을 조사하는 것이 첫째 목표이다. 일단 에덴의 문으로 돌아가 세이브를 하고 다시 나오면, 조사의 시작이다. 피에로가 나오지만 대화 자체는 그렇게 중요하지 않다. 여기서 적은 뒷골목에서만 나오므로 레벨에 자신이 없다면 여기서 레벨을 올리는 것도 좋다. 참고로 레벨이 40을 넘었다면 충분하다.


이놈은 별로 중요하지 않다

천구당

가볼 수 있는 곳은 많지만 실제로 들어갈 수 있는 곳은 이곳 천구당이 처음이다. 달리 들어갈 수 있는 곳은 상점같은 스토리와 그렇게 관련이 없는 곳이다. 천구당에서는 이라이저를 조사하자. 다이브를 해보면 누군가를 구하고 싶어하는 것을 알 수 있다. 또한 손님인 에이지를 다이브하면 이곳의 지배인인 렌돌프가 프로스페로와 연관이 있다는 것도 알 수 있다. 그리고 다른 사람도 모두 다이브를 해 두도록 하자.


이상한 소리를 내는 이라이저

병원 광장

병원광장에서 병원을 조사하면, 레인이라는 여자가 나와서 얘기를 해 주는데, 이 병원의 안에는 이공간이 형성되어서 아무도 들어가서 나온 이가 없다고 한다. 그래서 이름도 돌아오지 않는 병원. 자신의 애인도 들어가서 나오지 않았다고 하는 레인의 말. 그리고 그 병원을 폐쇄한 사람의 이름에서 프로스페로가 나온다. 또한 재생의 탑으로 돌아오다 보면 아마짱이라는 아이를 만나서 유진이라는 아이가 제멋대로 탑에서 나갔다고 하는데, 아무래도 재생의 탑은 아이들을 수용하는 시설인 것 같다. 과연 어떤 시설일까?


자신의 얘기를 하는 레인


얘가 나갔다고?

뒷골목

재생의 탑에서 큰길 중심으로 왼쪽에 있는 뒷골목으로 가면 두 명의 암살사가 나온다. 만약 혹시 나오지 않는다면, 천구당쪽을 다시 조사하여 드라고너의 존재가 나오는 이벤트를 보도록 하자. 뒷골목에서 나오는 두명의 암살자는 이오와 리슈. 라벤이 보낸 암살사이다. 그러나 프로스페로의 등장으로 싸우지는 않는다.


위험한 아이들

마인드 치료실

프로스페로를 따라서 재생의 탑으로 가서 보면 그는 대부분의 사실을 알고 있음을 알 수 있다. 레이벤에 대해서도 알고 있고, 라자로라고 하는 자에 대해서도 알고 있다. 그러나 그는 라자로는 이미 죽은 사람이라고 말한다. 그리고 하는 프로스페로의 말은 놀라운 것인데, 이곳 재생의 탑은 아이들에게 마인드를 주어서 착한 사람으로 만드는 곳이라는 것이다. 그의 말에 의한다면 '인류 재생의 거점'이라고 한다. 그리고 그곳을 총괄하는 자가 바로 프로스페로이고, 필자 개인적으로는 이런 일이 좋은지 나쁜지 모르겠지만 어쨌든 게임에서는 좋은 인물로 나오는 자가 프로스페로이다. 그와의 대화 후에는 탑을 다닐 수 있으며, 동시에 여러 가지 정보도 모을 수가 있다. 프로스페로는 최상층에 있으며, 그를 다시 만나면 이것저것을 물어서 이곳 에덴에 대한 말도 들을 수가 있다. 모두 들어두자.


많은 것을 알고 있다

뒷골목

재생의 탑을 나와서 큰길 중심으로 오른쪽에 있는 뒷골목으로 가면 리슈와의 배틀이 벌어 지게 된다. 리슈는 나이프를 사용하지만 그렇게 어렵지는 않은데, 리슈를 쓰러뜨리면 이오가 나타나서 리슈를 데려 간다. 그리고 이오는 리슈를 재생의 탑으로 데려가서 치료를 부탁하는데, 나중에 리슈를 보면 아주 착한 소녀로 되어 있는 장면을 볼 수 있다.


싸운다!

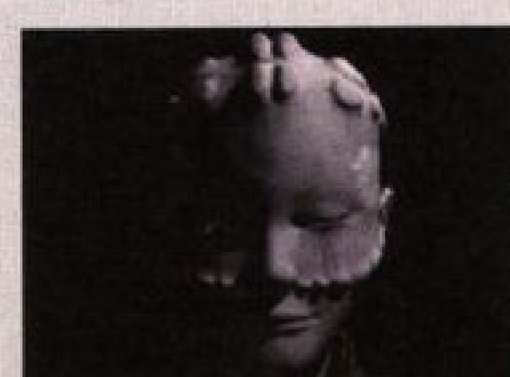
TNL앞

이번에는 교회에서 파견한 무서운 암살자인 키마 드래고너와 싸워야한다. 드래고너와의 배틀은 2회의 이벤트를 겪은 후에 가능한데, 재생의 탑 앞에서 한번보고, 병원 광장을 갔다가 다시 오면서 한번. 그리고 TNL에서 TNL앞으로 오면 드래고너를 만나서 배틀을 하게 된다. 드래고너를 쓰러뜨리면, 그는 충고를 하는데 교회에서는 이미 부대를 편성하여 아루아를 잡으러 온다는 것이다. 그녀의 말대로 '신의 사도라고 하면서 하는 짓은 마피아'인 놈들이다. 오는 부대는 시스터즈로서 아루아의 동료였다고 하는데….


드래고너와의 배틀

큰길 입구

돌아다니다 보면 에덴의 문에 있던 여자가 와서는 이오가 에덴의 문에서 기다리고 있다고 한다. 큰길입구로 오면 이오가 있고, 이오와 배틀을 하게 된다. 이오를 쓰러뜨리면, 이오는 '뭐지 이게? 가슴이 아프다. 흐느끼는 듯한 느낌. 이것이 마음인가? 리슈'라고 하면서 눈물을 흘리면서 죽는다. 그의 가슴에도 마음은 있었던 것이다.


눈물을 흘리는 이오

천구당

에덴의 또다른 실력자, 렌들프를 만나려면 일단 천구당으로 가야 한다. 그곳에서는 재생의 탑에서 멋대로 나온 유진이 이라이자의 인공 성대를 훔쳐가는 이벤트를 볼 수 있다. 그러면 렌돌프는 그것을 찾아 달라고 부탁을 하는데, 큰길 중앙에 있는 삼륜 자전거들을 다이브 해보면 힌트를 얻을 수 있다. 유진이 있는 곳은 재생의

탑 2층의 도서관 책장 뒤쪽이다. 유진을 찾아서 인공성대를 돌려 받고 그것을 렌돌프에게 가져다주면 여러 얘기를 해준다. 기억을 통해 인류의 생명의 치료를 이루려한 돌아오지 않는 병원의 라자로의 일. 그리고 자신의 딸조차도 희생시킨 일. 결국 병원은 수많은 사람들을 삼키고 문을 닫고 그 열쇠는 프로스페로가 가지고 있다는 사실들을 말해준다.


이녀석이 유진이다

제생의 탑 · 최상층

렌돌프를 만나고 프로스페로를 만나러 오면 프로스페로는 모든 것을 얘기해준다. 라자로라고하는 자가 생명을 치료할 목적으로 병원에서 행한 실험에 관한 사실, 그리고 그에 연관되어 나온 스피리어의 존재, 사실 뷔라자포드가 라자로의 다른 모습이었다는 것, 10여년전 병원에서 유일하게 살아 나온 존재가 바로 레이벤이라는 것, 마지막으로 라자로는 아루아를 기다리고 있다는 것을…. 즉 라자로는 치료법을 개발하려다가 실패하였고, 자신조차도 이상하게 되어버린 비극의 주인공이었던 것이다. 프로스페로는 이공간화 된 병원에 들어갈 수 있는 것은 아루아 밖에 없다면서 병원의 열쇠를 준다. 그를 막아 달라면서….

병원 광장

병원 광장 앞에서는 교회에서 파견된 토우코와의 배틀이 기다리고 있다. 그녀는 모든 범죄의 원흉이 아루아라고 하는데, 싸우는 수밖에 없다. 토우코를 쓰러뜨리고 병원광장으로 가면 레이벤이 나타나서 자신의 힘을 모두 아루아에게 주고 사라진다. 자신은 아루아의 안에서 살아 있다면서. 주는 힘은 경험치 999이다.


싸우는 수밖에 없다

돌아오지 않는 병원

병원의 안에서는 변해버린 레인과 배틀을 가지게 된다. 2층으로 올라갈 때 리자가 나타나서 말을 하기는 하지만 여기서부터는 보스급의 적들만 나오므로 충분한 준비가 필요한데, 물론 병원의 밖으로 돌아가서 장비를 준비할 수도 있다. 필자가 권할 레벨은 45이상, 마인드 레벨은 13은 되야 해볼만 해 진다.


리자가 안내한다

병원의 내부와 마지막

병원에서 들어 갈 수 있는 곳에는 거의가 보스급과의 배틀이 준비되어있다. 접수처는 바이올렛, 201호실은 아리에타와의 전투가 있고, 202호실은 뷔가 나타나 아루아의 기억을 채취해 간다. 3층에서는 진찰실에서 레인의 연인이었던 청년 마시오와의 배틀이, 302호실에서는 변이된 세스 사제와의 배틀이 있다. 특히 진찰실에서 약품장을 조사하면 최강의 방어구인 올가를 얻을 수 있고, 301호 실에서 봉제완구를 다이브한 후에 조사를 하면 최강의 무기인 밀레니엄 슬로우를 얻을 수 있다. 그리고 그 옆의 장에서도 방어구인 발큐리어를 얻을 수 있다. 4층에서 마인드 제어실에서는 리슈안과의 배틀이, 공간 제어실에서는 요아힘과의 배틀이 있는데 요아힘을 쓰러뜨리면 최상층의 열쇠를 얻을 수 있다. 최상층에는 라자로의 딸 메노우가 복합된 사념으로 합쳐진 사이버네트 아게토가 있다. 역시 쓰러뜨려야 한다. 아게토를 쓰러뜨린 후에, 메노우를 조사하면 깊은 공간이 있는 것을 볼 수 있는데, 그곳이 라스트 보스인 라자로가 기다리는 전뇌 공간이다. 공간 0에 도달하면 마지막 보스전인데, 3번을 쓰러뜨려야 진정으로 이기게 된다. 그리고 보스전에서는 스테이터스 이상공격이 효과적이므로 그것을 적극 활용하자. 그리고 보스를 쓰러뜨렸다면 엔딩이다.


첫번째 보스의 모습


두번째


마지막(프리더냐!)

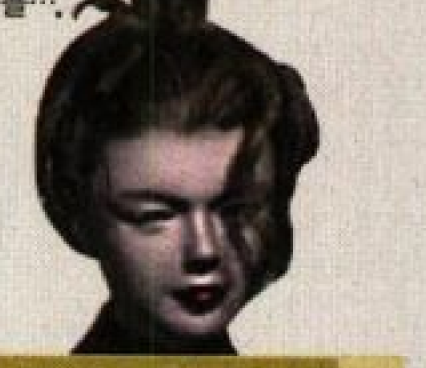
엔딩

모든 싸움이 끝나면 각 등장 인물들의 뒷이야기가 나온다. 그리고 세상은 변해가고 있다고 나온다.


음. 썰렁한 듯하다

마치면서

아틀라스 사의 게임은 대단히 독특한 게임인 경우가 많다. 특히, 이번의 이 디스피리어는 정말로 그 중에서도 발군이라고 할 수 있다. 독특한 세계관과 전투, 그리고 스토리. 처음에 필자는 그냥 따분하다는 심정이었지만 나중에는 자신의 마인드를 키우는 기쁨에 빠져 버리게 되었다. 스토리도 상당히 심오해서, 복선 등이 치밀하다. 아쉽게도 대사 공략은 하지 못했지만, 내용을 이해하는 데는 이 공략만으로도 충분하리라고 본다. 그럼 독자 여러분도 그 독특함의 세계에 빠져들기를….



Chapter5의 서브이벤트

1. 재생의 탑 뒤- 은자의 혼을 입수

전장에서 지옥월에서 사오리, 유키, 에노키다와 회화를 나누고, 재생의 탑 뒤에서 사오리와 회화를, 그 다음 에덴의 문에서 이노키다를 만나서 '보았다'를 선택, 그 뒤 재생의 탑 뒤로 가서 어두운 부분을 조사하면 은자의 혼을 얻는다. 병원의 열쇠를 얻을 때까지 발생.

2. 홍옥정- 구입가격의 할인 · 할증

3장에의 미나미에서 미디언 지구의 아르벨 공장에서 귀구모히로시를 만나고, 도망가게 놔두었다면, 홍옥정에서 아이템 가격이 반액이 된다. 그렇지 않았다면 30% 할증이 된다.

3. 도서관-필로토마 획득의 길5

재생의 탑에 들어간 뒤부터 병원의 열쇠를 얻을 때까지, 2층의 도서관의 책장을 조사하면 '타천의 서'를 찾을 수 있다. 책을 5권 모두 모으면 사제 렌의 사념체가 나타나 필로토마가 된다. 레벨 99의 최강의 마인드이다.

다이브 메세지(ダイブメッセージ)

여기에 표시되는 메세지는 완전한 것은 아니며 중간중간 생략되어있는 것들도 있다.

구 제7터널(旧第七トンネル)

시스템 제어실 앞/바이올렛(システム制御室前/バイオレット)

어째서 내가 이런 꼴을 당해야 하는 거지(どうして私がこんなめに)
아까 그림자가 달려갔어(さっき影が走っていった)
새 울음소리 같다(鳥みたいな聲)
머리가 어떻게 된 걸까?(頭がおかしいのかしら?)
제어실 쪽에서 들렸다(制御室の方から聞こえてきた)
제어실(制御室)
제어제어제어실실실(制御制御制御室室室)
뭐가 있는 걸까?(何かいるんだろうか?)
뭐가?(何か!?)

작업원용 통로/피오나(作業員用通路/フィオナ)

통신도 두절이다…(通信も壊れてた…)
머리가 깨질 것 같이 아파(頭が割れるように痛い)
사체사체사체사체사체사체사체(死體死體死體死體死體死體)
이제 싫어, 돌아가고 싶어(もうイヤ 歸りたい)
소리가 돌아왔어(聲がもどったのよ)
나만이 아냐(私だけじゃない)
모두 끝이야…(みんな終り…)

붕괴된 열차 속/레나(崩壊した列車內/レナ)

이놈도 저놈도 다 뭐야(どいつもこいつも何よ)
날 농락하고 있잖아(ふざけやがって)
날 누구라고(あたしをダレだと)
저 사람에게 연락조차(あの人に連絡さえも)
하지만 위험해(でもヤバい)
저 사람에게 들킬거야(あの人にばれる)
질투 심하니까(シット深いだから)
밤새 혼난다(一晩中責められる)
저 녀석도 죽을거야(あいつも殺される)
저 녀석은 괜찮은데(あいつはいいけど)
어떻게(何とか)
잘 변명을(うまく言いわけを)

관제실/통신 시스템(管制室/通信システム)

통신도 두절이야…(通信も壊れてるわ…)
왜 안 이어지는거야…(なんでつながらないのよ…)
머리가 깨질 것 같이 아파(頭が割れるように痛い)
사체사체사체사체사체사체사체(死體死體死體死體死體死體)
이제 싫어, 돌아가고 싶어(もうイヤ 歸りたい)
소리가 돌아왔어(聲がもどったのよ)
빨간 피가 잔뜩 하얀 바닥에(赤い血がいっぱいしろい床に)
찰싹 붙어있었어(こびりついていた)
뭔가 방법이 있을 거야(なにか方法があるはずよ)
절대 탈출할테다(絶對脫出してみせる)
앞자리 애가…저렇게, 잔인해…(前の席の子供が…あんな, ひどい…)
절대 탈출할테다(絶對脫出してみせる)

관제실/통 피오나 전 직전(管制室/通フィオナ戰直前)

생명을 먹어(命を食らって)
피는 신의 한숨, 육체는 생명(血は神の息吹, 肉は生命)
다시 한번 무대에(もう一度ステージに)
새빨간 고기를 어발거서(眞っ赤な肉を切り裂いて)
정체를 알 수 없는 사람(得體の知れない人)
영원히 살 수 있어(永遠に生きられる)
노래를 모두 들으러 온다(歌をみんな聽きにくる)
바라는 대로 행동하라(望むまま行動しろ)
어둠 속의 빨간 눈동자(闇の中の赤い瞳)
누군가의 목소리가 들린다(誰かの聲が響いている)
꺼져(消せ)
마음이 꺼져간다(心が消えていく)
잿빛 노이즈(灰色ノイズ)
기묘한 벌레가 움직인다(奇妙な蟲がうごめいている)
따뜻한 피가 흐른다(暖かい血が流れる)
손가락이 육체를 으깨고(指が肉を押し破り)
피가 세계를 움직인다(血が世界を動かす)
살기 위해 죽음은 필요(生きるために死は必要)
소리가 들려올 때까지(聲が聞こえてくるまで)

종업원용 창고 2 /썩은 내를 풍기는 바닥(從業員用倉庫2/腐臭を放つ床)

살려줘(たすけてくれ)
여기서 꺼내줘(ここから出してくれ)
죽는 건 싫어 피 빨간 피가(死ぬのはイヤダ 血赤い血が)
내 안에서 흘러나온다(俺の中から流れていく)
녀석들이 미쳐버렸다(やつらが狂っちまった)
모두 죽었다(みんな殺された)
피가 잔뜩 나왔다(血がいっぱい出た)
괴로워 숨을 쉴수가 없어(苦しい 息ができない)
집에 가고 싶어(家に歸りたい)
모두 걱정하고 있어(みんな心配してるわ)
엄마는 외톨이가 돼(お母さんは一人ぼっちになる)
만일 내가 죽으면(もし私が死んだら)
꼭 살려줄거야(きっと助かるわ)
죽으면 어떻게 되는거지(死んだらどうなるの)
죽기 싫어(死にたくない)
엄마를 보고 싶어(お母さんに會いたい)

붕괴된 열차 지점/죠(崩壊した列車の地點/ジョー)

우하~(うひょ~)
죽인다~(たまんねえ~)
우하~나이스 바디(うひょ~ナイスバディ)
말해볼 가치있군(言ってみる價値あるね)
우…못 참겠어(うっ…がまんできない)
어쩌면 그녀들도?(もしかして彼女らも?)
우하 몸이 못 버티겠어(うひょ 身體が持たないぜ)
아무나랑 뽀뽀만이라도…(どっちかとチューだけでも…)
보면 볼수록 죽인다~(見れば見るほどたまんねえ~)

붕괴된 열차 속/산란하는 부품(崩壊した列車內/散亂する部品)

누가 좀 살려줘~(誰か助けて~)
대체 뭐가 일어난거야(いったい何がおこったんだ)
눈이 눈이 깨져버렸다…(目が目がつぶれちまった…)
아 아무것도 안 보여(な 何もみえない!)
피야 피가 나왔어(血よ 血が出たわ)
난 죽는거야?(オレは死んじまうの)
곤란한 일이 일어났다(まずいことが起こった)
신이여…살려주세요(神樣…お助けてください)
폭탄이다 폭탄이 떨어졌다!(爆弾だ爆弾が落ちた!)
침 침은 어딨어?(針 針はどこに?)
이단의 일이다(異端の仕事だ)
엄마 살려줘(お母さん 助けて)
이제 싫어…가고 싶어…(もういや…歸りたい…)
어쨌든 살아 남아야 한다(とりあえず生き殘ることだ)

구 스테이션 창고 /안드로이드 잔해(旧ステーション倉庫/アンドロイドの殘骸)

안 움직여 도와줘 아무나(動けない 助けて誰か)
모두 어디 있는거야(みんなどこにいるの)
죽기 싫어(死にたくない)
배가 엄청 아파(お腹がすごく痛い)
열쇠를 숨기려 그러니까(鍵をかくそうとしたら)
선반이 무너져내렸어(棚が崩れてきた)
그 오빠를(あのおにいちゃんを)
괴롭혀서?(イジメたから?)
마음 마음이란 뭐야(心 心ってなに)
마음따위 필요없어(心なんかいらない)
마음은 아픈 것인걸(心は痛いものだもの)

붕괴된 기관부/콕핏(崩壊した機關部/コクピット)

제기랄 제기랄!(くそっ くそっ!)
배전반 열쇠를 도둑맞았나?(配電盤の鍵を盜られた?)
그 빌어먹을 안드로이드 놈(あのくそアンドロイドめ)
반대쪽으로 도망가서(向こうへ逃げて)
어디에 있는거야…(どこにあるんだ…)
아 형님 미안(あ あにきごめんよ)
형님이 죽으면 내 탓이야(兄貴が死んだら俺のせいだ)

구 사무소 앞/밸브(旧事務所前/バルブ)

빨리 밸브를 열어(早くバルブを開けるんだ)
놈이다 놈이 왔다(ヤツだ ヤツが來た)
젠장 납치됐다(ちくしょう さらわれたぞ)
총이다 총을 가져와(銃だ 銃をもってこい)
젠장 젠장(ちくしょう ちくしょう)
저쪽에 가면 위험해(そっちへ行ったら危ない)
왜 안 죽는거야(何で死なねえんだよ)
웃고 자빠졌네 저 자식(笑ってやがったアイツ)
이 미친 안드로이드가(このクソ アンドロイドが)
총이 안 먹혀(銃がきかねえ)
죽어죽어죽어죽어(死ね死ね死ね死ね)

구 스테이션 배전실/문 밖(旧ステーション配電室/扉の外)

교회 마녀 계집 선물이다(教會の魔女めプレゼントだ)
죽이기 아까운 여자지만(殺すのに惜しい女だがな)
조심해 조심해(氣をつけろ氣をつけろ)
뭐 들키진 않아(まあバレやしないぜ)
녀석은 마인드시다(ヤツはマインド使いだ)
날 죽이러 왔다(俺を殺しにきた)
들키기 전에 죽인다(バレる前に始末だ)
내 귀여운 아이들이다(俺の可愛い子供たちだ)
듬뿍 즐거워해줘라(たっぷり樂しんでくれ)

구 스테이션 배전실 /쥬네(旧ステーション配電室/ジュネ)

그놈이 그놈이야(あいつがそうだわ)
녀석을 죽이면 아빠는(あいつを殺せばパパは)
내 것이 되는 거야(私の物になるんだわ)
아까 아빠는 녀석의(さっきパパはあいつの)
이야기만 지껄였어(ことばっかり っていた)
내 얼굴이 이러니까(私の顔がこんなのだから)
녀석이 좋은거야!(あいつのほうがいいのよ!)
용서못해…죽여주지(許さない…殺してやる)

구 사무소/코진(旧事務所/コジン)

질긴 놈들이군(しつこい奴らだな)
절대 말 안해(絶對 らねえぞ)
다리를 올리면 놈이 온다(橋を上げるとヤツが來る)
지금쯤 죽어있겠지(今ごろ 死んでるさ)
핑을 막아둬야지(ピンを差しこまねえと)
크리쳐 배 속에(クリーチャーの腹の中に)
위액으로 녹일 수 없는 금속(胃液で溶けない金屬)
아야야 머리가 아파(いててて 頭が痛い)
우게에엑 머리 속에(うげぇぇぇ頭の中で)
무언가 소리치고 있어(なにかが鳴いてやがる)
이 여자가?(この女が?)
설마…(まさか…)

구 사무소/먼지 쌓인 소파(旧事務所/ほこりのかぶったソファ)

마코토에게 들키지 않기를(マコトに見つからないように)

구 사무소/부서진 난방기구(旧事務所/壊れた暖房器具)

제 2 빌딩에 가야해(第二ビルに行けなきゃ)
연료도 없어(燃料も手に入らねえ…)

구 사무소/쓰레기통(旧事務所/ゴミ箱)

단두대, 사형 신에서(首切り臺, 死刑のシーンから)
군집은 침을 삼키고 기다리고 있다(群集はかたずを飲んで待っている)
처형이 시행된 그 순간(處刑が施行されたその瞬間)

똑똑 떨어지는 피를 찾아(したたり落ちる血を求め)
그들은 대 아래에 모인다. 그들은 피가 신비한 힘을 가지고 있다고 생각했다(彼らは臺の下に集まってくるのだ. 彼らは血が神秘な力を持つと信じていた)
안돼! 안돼 이거!(だめだ! だめだこれじゃ!)
이런 결로는(こんなもんじゃ)
독자들에게 들고 나갈 수 없어(讀者に顔向けできん)

구 사무소/부서진 락커 (旧事務所/壊れたロッカー)
여기도 형님에게 들켰다(ここも兄貴にバレた)
침대 틈에 숨기자…(ベッドのすきまに隠そう…)

구 스테이션 창고/뷔(旧ステーション倉庫/ヴィ)
무수한 리듬을 연주하는 공간(無粋なリズムを奏でる空間)
새빨간 피가 철퍽(真っ赤な血がべっとり)
어둡고 습한 죽음의 냄새(暗く湿った死の い)
뼈가 부러지는 그 소리 으스스하다(骨が折れるあの音 ゾクゾクする)

구 스테이션 자료창고/마코토(旧ステーション資料庫/マコト)
뭐 하는 거야(なにしやがるんだ)
내 안내(出せ 出さねえか)
제 젠장(く くそ)
직접 부딪혀 주지(體當たりしてやる)
우와아 무너진다(うわぁぁぁ 崩れる)
가만 안둔다(ただじゃおかねえぞ)

구 센트럴 제 2빌딩(旧セントラル第二ビル)

거대한 문 속/실험재료(巨大な扉の中・實驗材料)
추워 여기는 추워(寒い ここは寒い)
뭐 하는 거야 그만둬(なにするの やめて)
용서해주세요 뭐든 할게요(ゆるしてください なんでもします)
내가 뭘 했지(私がなにをしたの)
애들만은 살려줘요(子供だけは助けて)
신이시여 살려주세요(神様 助けてください)
사람도 아냐(この人でなし)
부 부탁해 그만둬(た たのむ やめてくれ)
눈이 눈이 안 보여(目が 目が見えない)
신은 분명 보고 있어(神様はきっと見てるわ)
죽여줘 부탁이야(殺してお願い)
죽어 너 따위(死ね お前なんか)

유보도 3층/실험재료(遊步道/實驗材料)
머리에 침이 잿빛의(痛こいい 針が 灰色の)
괴로워 여기서 꺼내줘(苦しい ここから出し)
아파 그만둬(痛い やめてくれ)
부탁해 죽이지마(頼む 殺さないでくれ)
죽여줘 부탁이다(殺してくれ お願いだ)
피를 피를 뺏겼어(血を 血を抜き取られる)
신이 용서한다고 말했다(神が許したと言っていた)
녀석은 웃었다(ヤツは笑っていた)

구 센트럴 제 2빌딩 입구/질(旧セントラル第二ビル入口/ジル)
어디 갔어?(どこにいったの?)
내 반지(私の指輪)
그 사람이 준 것(あの人がくれたもの)
잃어버렸다…(無くした…)
찾아야지(探さなきゃ)
그 사람이 화내(あの人に怒られる)
결혼 약속(結婚の約束)
내 보물(私の寶物)

거대한 문 앞/질(巨大な扉の前/ジル)
그만둬 살려줘(やめて 助けて)
우리들이 뭘 했어(私たちがなにをしたの)
그에게 손 대지마(彼に手を出さないで)
아…아…이런 일을(あ…あ…なんてこと)
이런 잔인한 짓을…(なんて酷いことを…)
저주 걸리는 게 좋아!(呪われるがいいわ!)
네 죽는 모습을 비웃어주지(お前の死ぬ姿を笑ってやる)
신에게 심판을 받아라(神に裁かれるがいい)
비 래더포드(ヴィ ラザフォード…)
나와 나의 연인을 죽인(私と私の戀人を殺した)
악마 같은 놈(惡魔のような奴)
신이여…신이여…부탁이야…(神様…神様…お願い…)
그 놈을 죽여줘(あいつを殺して…)

마인드 여과 시스템/바이올렛(マインドろ過システム/바이올렛)
열차에서 녀석 옆에(列車で あいつの隣に)
녀석이 앉았다(あいつが座ってきた)
좋은 남자라고 생각한 내가(良い男だと思った私が)
목덜미에 강제로 주사(首筋に無理矢理 注射)
나 기분이 나빠져서(私 氣分が惡くなって)
다른 사람이 말한다(別の人が ってる)
내가 아닌 내가(私じゃない私じゃ)
내가 아닌 내가 말한다(私でない私が ってる)
약간 해프닝이다(ちょっとしたハプニングだ)
바이올렛이라는 여자를(バイオレットって女を)
죽여버렸다(殺しちまったんだ)
미안하지만 대신(すまねえが代わりに)
이 되어 줘야겠어(なってもらうぜ)
특수한 브랜드다(特殊なブレンドだ)
혼이 날라간다(魂がブッ飛んでしまうぜ)
그만둬 싫어(やめて いや)
내가 아닌 내가(私でない私が)
날 죽이고 있었다(私を殺していった)

자료창고/나무상자(資料倉庫/木箱)
속았다(だましやがった)
원한은 배로 돌려준다(恨みは倍にして歸すぜ)
어떻게 해서든 탈출이다(なんとしても脫出だ)
돈에 눈이 멀어버린(金に目がくらんでしまった)
나이지만(俺でもあろうものが)

폐기장/타고 있는 안드로이드(廃棄場/燃やされているアンドロイド)
싫어…(イヤ…)
죽는 건 싫어(死ぬのはイヤ…)
다리가…다리가…(足が…足が…)
왜 나를…(どうしてあたしを)

자료창고/똑바로 선 안드로이드(資料庫/立ち竝ぶアンドロイド)
신참?(新しい人?)
그럼 다음은 내 차례네!(それじゃ次はあたしの番ね!)
차색의 예쁜 눈을 한(茶色のキレイな目してる)
반짝반짝 빛나는(ピカピカに光って)

마인드 여과 시스템/마인드 여과기(マインドろ過システム/マインドろ過機)
레오노라 너를 사랑한다(レオノーラ 君を愛してる)
저 호수에 비치는 석양은(あの湖に映る夕日は)
싫어 그만둬 살려줘(イヤ やめて助けて)
죽는 건 무야(死というものは無なのよ)
그래서 넌 바보라니까(だから君はバカだって)
피는 살아있는 증거야(血はいきている證據さ)
어제는 거의 피곤했어(昨日はほとんど疲れた)
아빠 사랑해요(お父さん 大好き)
너무 멀리가지 말아요(あまり遠くに行かないでね)
괴로워 아무것도 안 보여(苦しい 何も見えない)

실험시설/실린더장의 물체(實驗施設/シリンダー狀の物體)
너 너 속였구나(おおまえだましたな)
바 바보 하지마!(バ バカ やめろ!)
돈은 얼마든지 주마(金ならいくらでもやる!)
부 부탁해 하지마!(た たのむやめろ!)
뭐 뭘하는 거야(な なにをするんだ)
이 자식에 지옥에나 떨어져라(畜㳍地獄に落ちろ)

오프닝(オープニング)
그만둬(やめて)
부탁이야 그만둬(お願い やめて)
너 때문에 나는(お前のせいでわしは)
돌려줘 나의(返してよ 私の)
여기서 꺼내줘(ここから出してくれ)
어째서(どうして)
어째서 그냥 죽이지 않은거야(どうしてただ殺してくれなかった)
죽여줘(死なせてくれ)
그렇다면 왜(ならば, なぜ…)
어째서 우리들은 여기에(どうして俺たちはここに)
아니야(違う)
너는 우리들을(お前は俺たちを)
그 마음을(その心を)
살면서 먹은거야(生きながら ったんだ)
그러니까(だから)
아직(まだ)
우리들은 아직(俺たちはまだ)
네놈을 꼬치로 꿰어버리려 하고 있다(お前さまのタオが一つところに束ねられようとしておる)
대단히 성대히 말하지(ものすごく 勢でね)
흥미 깊다(興味深い)
흥미 깊어 정말(興味深いよ まったく)
그 정도로 인간의 마음을 먹으면서(それほどに人 の心を らいながら)
어째서 너는 자아를 가지는가?(なぜ君は自我を保てるのか?)
이건 네 거다!(これはお前のもんだよ!)
받아라 아루아(受け取れ アルーア)
우리들을 끝장내라(ボクたちを終わらせて)
부탁이다(お願いだよ)

센트럴 교회령(セントラル教會領)

아루이의 방/고철(アルーアの私室/がらくた)
놀자(あそぼうよ)
봐! 이렇게 커(見て! こんなに大きいよ)
놀리지말고(いじわるしないでよぅ)
괜찮아(大丈夫)
울지 않아도 돼(泣かなくてもいいよ)
천천히 쉬어(ゆっくりおやすみなさい)

대성당 정원/사역사도(大聖堂中庭/使役使徒)
금단의 서 이벤트 때(禁斷の書イベント時)
신 있다(カミサマ イル)
신 본다(カミサマ ミテル)
나 행복(オレ シアワセ)
신(カミサマ)
신(カミ)
신은 없어(カミ ハ イナイ)
우리들이 죽인다(ワレラ ガ コロス)
파괴한다(ハカイスル)
그 열쇠(ソノかぎ)
외도의 서는(外道の書は)
어두운 물 속에(くらき水の底に…)

미나미 센트럴(ミナミ セントラル)
미나미 센트럴(ミナミ セントラル)

18호 폐빌딩/스피리아 상인(18號 廢ビル・スピリア賣人)
이걸로 한방, 달까지 날아가라!(これで一發 月まで飛んでいくてっか!)
하하하 좋아!(ヒャヒャヒャ いいね!)
그런때, 나라면 달보다도(そんときゃ おれなら月よりも)
천국을 확실히 보여주지!(天國をたっぷり見せてやるぜ!)
(2번째 다이브 할 때)
왜 내가 소모가치가 떨어진거지?(なんでおれが使い走りなだ!?)
훗 누구도 무섭지 않아!(誰も恐かねえ!)
조니, 뭔가 맞지 않아!(ジョニーなんか目じゃねえ!)
훗, 베어 버렸다. (切れてきたぜ…)
이거, 써버린건가?(これ、使っちまおうかな?)
스피리어를 세 개나 쓴다면(スピリアを3本も使えば)
뇌가 파열한다~(脳みそが破裂する)
놈! 어떻게 기억을(野郎どうやって記憶を)
먹어버린건가(っちまうんだろう)
그게 가능한건 간부일거야(あれができりゃ幹部だよな)
눈앞의 여자를 해버릴까(目の前の女やっちまおうかな?)
아주 귀여워(たんまり可愛いいね)

제7기동 분소/기동 코만도 A(第七機動分所/機動コマンドA)
역시 죽이는 쪽이다(エグイ殺し方だった)
사이보그 수술(サイボーグ手術)
원한의 범행? 가까운 사람?(怨恨の犯行? 近親者?)
죽음을 당해도 어쩔수 없지(殺されても仕方ねえさ)
육편이 날아 흩어졌다(肉片が飛び散ってた)
이걸로 5명째다(これで5人めだ)
하메룬의 사건과의 관계?(ハーメルンの事件と關係?)

18호 폐빌딩/신도(十八號廢ビル/信徒)
머리안에서 무언가가 찌르고 있어(頭の中に何か刺さったぞ)
벌이다!(蜂だ)
벌이 내 머리 안에 있어(蜂が頭の中にいる!)
조용히 하면 괜찮다(默ってたら大丈夫だ)
좋은 신발이 손에 들어 왔다(いいブツが手に入るって)
생각하고 있으니까(思っていたのに)
교회에 들키면 어쩌지?(敎會にバレたらどうし

よう?)
들키면 틀림없이 파문이다(バレたら きっと破門だ)
그 스피리어를 파는 어딘가에(あのスピリア賣りどこに)
가버렸다(行きやがった)

괴상한 사무소/빌리(怪しい事務所/ビリー)
리슈안 실종…(リシュアン失踪殺)
살아 있어 주게(生きていてくれよ)
이 여자, 믿을 수 있나?(この女 信用できるか?)
만약 그에게 무슨일이라도 있으면(もし奴になにかあれば)
원수가 된다(仇はとってやる)
조직따위 어찌되든 좋아(組織なんかどうでもいい)
그 사건조차 어떻게 하지 않으면(あの事件さえなけりゃな)
그거부터 떨어진 눈이다(あれから落ち目だぜ)
제일 즐거웠던(いちばん樂しかったな)
그때로 또 돌아갈 수 있을까(あの時にまた れるかな)
리슈안 살아 있어주게(リシュアン生きていてくれ)
빠버린 눈알 혀도 뽑는다(飛び出した目玉舌も出てた)
더운 여름 어머니의 부르짖는 소리(暑い夏おふくろの叫び聲)
아무도 없었다(誰もいなくなっちまった)
인간은 믿을 수 없어(人間は信じちゃいけねえ)
먼지 덩어리(ゴミ溜め)
시궁창의 물(ドブの水)
토해낸 피(吐き出した血)
리슈안은 인간으로 해서(リシュアンは人間として)
안장이 되어 주었다(葬ってくれた)
죽음. 결코 잃는 것이 아니다(死 結構 失ものはない)
목숨과 바꾸더라도(命と引き換えても)
정말로 붉었던 저녁날 아버지의 죽음(真っ赤な夕日親父の死)
혼은 어디로 가는 것일까(魂はどこへ行くんだろう)

엘파소/에덴의 경(レルパソ/レデンの廖)
에덴에 비해서 살기가 없다(エデンに比べチ殺氣がないね)
확실히 대단한 놈이 아니다(きっとたいした奴じゃない)
어떤놈도 평범하군(どんな奴でも平氣だがな)
뭐하는거야 그놈!(なにしてやがるあいつ!)
추가요금은 받을수 없을까나(追加料金もらわなきゃな)

파우스트/듀크(パウスト/デューク)
이것은 나의 신체다(これは我が身體なり)
돌을 가지고 쳐서(石をもって打て)
내가 신 내가 신(我が神 我が神)
큰 바람을 타고 하늘로 올라간다(大風にのりて天に昇れり)

소에몬 거리2
/얼굴색이 나쁜 여자(顔色の悪い女)
물질에 잡혀 있는한(物質に捕らわれている限り)
천국의 문은 결코 열리지 않아(天國の扉は決して開かない)

후쉐 신부님은 나를 천국으로(フーシェ神父は私を天國に)
인도하실거야(導いてくれるわ)

아메무라(アメむら) / 우는 오카마 사리(ほえるオカマ・サリ)
저 쿨한 눈동자…(あのクールな瞳…)
발견한다면(見つめられたら)
빌리, 언제나 차가운 사람(ビリーいつも冷たい人)
기쁘군요(喜んでるわ)
나쁜 사람이군요, 빌리는…(いけない人ね、ビリ…)

아메무라(アメむら) / 우는 오카마 사리(ほえるオカマ・サリ)
이 여자는 어때?(この女はどうかな?)
난 냄새로 알아(オレは匂でわかる)
개조된 여자는(改造している女は)
녹슨 냄새가 나지(ツンとサビ匂いがする)

엘파스(エルパソ) / 마스터(マスター)
운이 나빴군(運が悪かったんだよな)
스피리어, 그건 형편없는 것이지(スピリア あれはマズイぜ)
괴물이 되어 버리지(化け物になっちまう)
죄도 없는 사람이 죽어(罪もねえ人が死んだ)

쓰레기 집적소(ゴミ集積所) / 마울(マウル)
쓰레기통이야말로 악의 냄새(ゴミ箱こそ惡の匂い)
쓰레기 안에는 마음의 벌레가(ゴミの中には心の蟲が)
떨어져 있지(いっぱい落ちてる)
쓰레기를 버리는 건 악의 지령(ゴミを拾う それは惡の指令)
위대한 마왕님의 말씀!(偉大なる魔王様のお言葉!)

18호 폐빌딩(18 廢ビル) / 빌딩 안(ビルの中)
역시 오지 않는군(やっぱり來てないや)
도대체 누가 훔친거야!(いったい誰が盜ったんだよ!)
폐빌딩이기에 구획에서(廢ビルだから區劃から)
벗어났다고 하는데(外れてるはずなのに)
제길, 화나는군(くそっ、ムカつく!)

다이야스바(ダイヤスバ)
/ 안달하는 두사람(イライラする二人)
나에게 스피리어를 줘(おれにスピリアをくれ)
스피리어를 내손에(スピリアをこの手に)
스피리어가 필요해(スピリアが欲しい)
정말 이걸로 괜찮을까(ほんとにこれでいいのかよ)
그 여자는 그렇게 말했어(あの女はそう言った)
인형에 염을 넣는 것으로 얻는다고(人形に念じるだけで手に入る)
멋진 여성이었지(キレイな女性だった)

다이야스바(ダイヤスバ) / 즐거운 듯한 두사람(樂しげな二人)
짜증나, 이 남자(つまんない この男)
식사가 끝나면 바이바이군(食事終わったらバイバイね)
오늘은 그가 안오네…(今日は彼はこない…)
이곳의 점원인가!?(ここの店員なのかしら?)
위험한 냄새가 나네…(危險な匂がしたわ…)

나를 데려가줘(私を連れ去って欲しい)
어딘지 모르는 세상으로(どこか知らない世界に)

뒷길(裏路地) / 쓰레기통(ゴミ箱)
조니와 만난후(ジョニー遭遇後)
하나도 안들어 오는군(一つも入ってないぜ)
또 저 바보들과 일을 하는가!?(またあのバカどもの仕業か?)
뭐가 제 2에덴인가(なにが第二エデンだ)
뭐라도 해야…(どうにかしにきゃな…)
치우는 게 빠르군(消しちまったほうが早い)
교회를 적으로 할건가!?(敎會を敵にまわす?)
크리처를 사용할 건가(クリーチャーを使うか)

다이아스바(ダイヤスバ) / 조니(ジョニー)
뭐지 이녀석(なんだこいつ)
기분나쁜 여자군(氣味の悪い女だ)
마인드사!?(マインド使い?)
설마…(まさか…)
착 달라붙는 사념(こびりついた思念)
제거할 틈도 없었어(排除する暇がなかった)
제길! 역시 그랬어!(くそっ! やっぱりそうだ!)
칫, 시녀단이다!(ちっ、侍女團だ!)

오락실(娛樂室) / 사모한(サモハン)
열쇠에 대해서 알려야지(カギの事を告げる)
뭐라고!?(何で!?)
어, 어떻게!?(どどどどうして!?)

섹터12【セクター12】
통로X (通路X) / 사념체(思念體)
부탁해(おねがい)
빨리… 빨리 와줘…(早く… 早く來て…)
우리들을…(わたしたちを…)
…가 오고 있어…(…が來る…)
도와줘(助けて)
제발 도와줘(お願い 助けて)

최후가공실(最後加工室)
/ 처리 라인(處理ライン)
추워… 엄마… 추워요…(寒い…ママ…寒いよ…)
집으로… 돌아가고 싶어…(おウチに…歸りたい…)
거기에 있는 건 누구?(そこにいるのはダレ?)
엄마? 엄마야!?(ママ? ママなの?)
정말? 그러면(ホント? じゃあ)
그럼 나, 집으로 온거야!?(じゃあボク、おウチに歸ってこれた?)

에덴【エデン】
연구실(硏究室)
/ 뇌전위 스캐너(腦電位スキャナ)
이젠 안되겠군(もうだめだな)
뇌내 맵이 대부분 사라졌어(腦内マップがほとんど消えている)
최후 가공실로 가야겠군(最後加工室行きだな)
이제 거의 조금밖에 없군(もうそろそろ殘り少なくなってきた)
오늘은 빨리 돌아가고 싶어(今日は早く歸りたいよ)
최근 만난 여자가(最近出來た女が)
사랑스러워서 견딜 수 없는가 보군?(戀しくてたまらないってか?)

천구당(天狗堂) / 너무마신 비토우(飮みすぎのビトウ)
이라이저 최고!!(イライジャ最高!)

저 우는 듯한 얼굴은 견딜 수가 없어(あの泣き顔がたまらねえわ!)
뭔가 오는 듯한 느낌이지?(何かピンピンくるって感じ?)
그래도 이상한데(それにしても不思議だよなあ)
저 우는 소리를 들으면(あの泣き聲聞くと)
이상하게 가슴 설레는 건 둘째치고(ヘンにドキドキするのはいいとして)
동시에 웬지 슬퍼져(同時になんか、すごく哀しくなるんだ)

마인드 제어실(マインド制御室)
/ 마인드 제어장치(マインド制御装置)
메노우… 허락해줘…(メノウ…許してくれ…)
사람들을 구하기 위해서다…(人を救うためなのだ…)
세계를… 인류를 재생하기 위해서…(世界を…人類を再生するために…)
아버지는 미쳤어…(お父樣は狂っている…)
내가 미쳤다고?(私が狂っている?)
미친 건 세상이다. (狂っているのは世界だ)
나는 그것을 수정하려는(私はそれを修整しようと)
것 뿐이다(しているだけだ)
나는 싫어!(私はイヤ!)
내 꿈은 사소한 거야(私の夢はちっぽけなものよ)
바깥 세계에서 사랑을 하고(外の世界で戀をし)
사랑하는 사람의 아이를 키워서(愛する人と結ばれて子供を育て)
그렇게 죽어가고 싶어(死んでいきたい…)
왜 그것을 허락하지 않지?(なぜそれが許されないの?)
메노우, 너는…(メノウ、お前は…)
특별한 아이야(特別な子なんだよ)
혹시 내가 없다면…(もし私がいなければ…)
아니 우리의 숭고한 목적이 없다면…(いや我の崇高な目的がなければ…)
너도 다른 아이들도(お前もまた他の子供たちと)
똑같이 죽을 운명이었어(同じく死すべき運命の子だったのだ)
그것을 아버지가 마인드를 이식해서(それをお父樣がマインドを移植して)
내 마음을 낳아준 거야(私の心を生まれさせた)
그렇지?(そうでしょ?)
누가 부탁한 거야!?(誰がたのんだの?)
이제 그만둬…(もうやめて…)
나는 살고 싶어…(私は生きていたいのよ…)
분명 괴로운 일이겠지. (たしかにつらいことだろう)
하지만 생각해 봐(だが考えてもみなさい)
아게이트와 접촉한 네 정신은(アゲートと接觸したお前の精神は)
마인드 제어장치를 통해 증폭되어(マインド制御装置を通じて增幅され)
각지에서 사념을 모으고 있어(各地から思念を集めてくる)
너는 사람들의 혼을 나에게 인도하는(お前は人の魂を私に導く)
큰 역할을 담당하고 있어(大きな役目を擔うのだ)
나를 놓아줘(私を解放して…)
나에게… 나에게 죽음을…(私に…私に死を…)

집에서 즐기는 새로운 드림매치의 신화

캡콤 VS SNK



2D 대전 액션 게임의 양대 산맥, 캡콤과 SNK가 뭉쳤다!
'마징가 Z하고 로봇 태권 V하고 싸우면 누가 이길까?'
라는 엉뚱한 질문처럼 '류와 쿄가 싸우면 누가 이길까?' 라는 질문에
대답해줄 수 있는 게임, 그것이 바로 「캡콤 VS SNK」이다. 「마벨 VS 캡콤 2」
처럼 업소용과 거의 동시에 발매된(업소용이 약간 빠르긴 하지만) 「캡콤 VS SNK」. DC용은 가정용만의 오리
지널 요소도 듬뿍 지니고 있다. 이제, 진짜 류와 쿄가 싸우면 누가 이기는지 알아볼 수 있게 된 것이다!

공략: The Mighty Avatar, Baron Deliter

DC

- 장르 : 대전액션
- 제작사 : 캡콤
- 발매일 : 9월 6일
- 발매가 : 5,800엔

기본부터 알고 시작하자

X버튼: 약펀치 Y버튼: 강펀치 A버튼: 약킥 B버튼: 강킥

캡콤 게임은 6버튼이고, 킹 오브 파이터즈(이하 KF)는 4버튼인데, 어떻게 두 게임을 같이 합칠 수 있을까? 라고 생각한 사람이 있으리라. 본 게임에서 캡콤은 SNK에게 양보해서 4버튼 체제를 채택했다. 대신 유용했던 중공격은 특수기로 살아남아 있으니 별 문제는 없다.

대시, 백대시 : →→, ←←

캡콤의 모든 VS게임 시리즈와 마찬가지로 이 게임에서도 점프형 대시를 사용하고 있다. 거리가 다소 짧다는 단점이 있지만 조작이 어려운 커맨드 잡



짧지만 빠르다

기를 가진 캐릭터에게 유용한 시스템.

하이점프: ↙, ↓, ↘ 후 레버를 ↗, ↑, ↖로

KF 시리즈의 하이점프와 마찬가지로 잔상이 생기면서 점프하게 된다. 보통 점프에 비해 거리가 더 길기 때문에 화면 끝에서 한번에 거리를 좁히는 용도로 사용하면 좋다. 아쉬운 점이라면 KF시리즈의 소점프가 채택되지 않은 것인데….



이 정도 거리를 단숨에

긴급회피(구르기): X + A

KF 시리즈의 구르기와 비슷한 기술. 구르는 동안에는 완전 무적이고 구르는 거리도 길다. 다만 잡기에는 당하므로 조심하자. KF 시리즈와는 달리 앞으로만 사용 가능하지만 기술이 끝난 직후의 딜레이가 거의 없으니 자주 사용하자. 장풍계열 회피나 상대의 뒤로 넘어갈 때 사용하면 좋다.



이런 건 가볍게~부활하는 듯 했으나 또 물 건너 가버린 파동승룡패턴

도발: A + 스타트

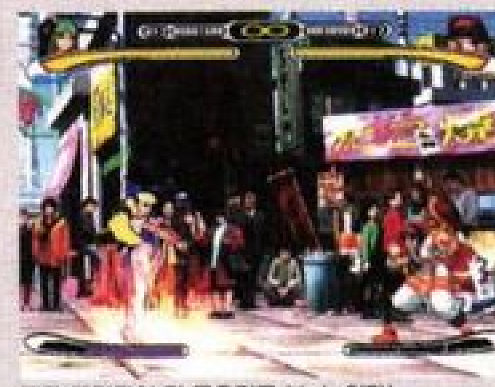
별 특이한 기능이 없는, 그냥 상대를 도발하는 기술이다. 캔슬이 전혀 불가능하니 함부로 사용하는 일이 없도록 하자.



기력 감소라도 되면 좋겠지만~

기 모으기(SNK그루브): Y + B

SNK그루브의 경우 이것을 사용해서 기력 게이지를 채운다. 기 모으는 속도가 빨라서 별 부담 없이 사용할 수 있다.



캡콤 캐릭터의 기 모으기를 볼 수 있다!

잡기 회피: 잡기를 당하는 순간 → 또는 ← + Y 또는 B

잡기 회피는 의식해서 회피한다기보다는, 서로 잡으려고 하는 순간에 풀리는 경우가 많다. 딜레이 때문에 타격기는 맞지 않아도 잡기는 당할만한 기술을 사용했다면 계속 잡기 회피 입력을 하고 있는 것도 좋다.

시스템을 알아보자

■그루브 시스템

이 게임에서는 캡콤 그루브와 SNK 그루브, 두 가지의 시스템을 사용할 수 있다. 스트리트 파이터 제로 3에서 처음 모드 선택을 만든 후 캡콤이 재미 들린 모양인데….

여담으로, 각각의 그루브는 시스템면에서도 틀리지만, 일러스트를 그린 사람도 달라진다. 캡콤 그루부일때는 SNK의 일러스트레이터 '모리오카 신이치(워낙 유명한 그림이니 다들 잘 알고 있을 듯)'가 그린 일러스트가 나오며, SNK 캐릭터는 캡콤의 일러스트레이터 '니시무라 키누'가 그린 일러스트가 나온다. 개인적으로는 키누 아줌마의 그림이 맘에 드는데…. 필자는 사실 '뱅거스(워저드, 사립 저스티스 학원 등의 일러스트레이터)'가 그린 SNK캐릭터를 보고 싶다.

캡콤 그루브

기본적으로 스파제로 시리즈의 3레벨 기력 게이지를 사용하는 시스템이다. 필살기 및 일반기를 사용함에 따라 게이지가 차게 되며 일정 레벨을 넘게 되면 해당 레벨의 슈퍼 콤보/초필살기를 사용할 수 있게 된다. 각 레벨의 슈퍼 콤보/초필살기 사용방법은 다음과 같다.

레벨 1	약펀치/약킥으로 기술을 사용한다
레벨 2	강펀치/강킥으로 기술을 사용한다
레벨 3	펀치버튼 2개/킥버튼 2개를 동시에 눌러서 기술을 사용한다



상황에 따라 레벨을 조절해서 사용 가능하다

SNK 그루브

KF 97, 98의 엑스트라 모드와 같다고 보면 된다. 강펀치 + 강킥 버튼을 누르고 있으면 기를 모으게 되며 MAX에 도달하면 레벨 1 슈퍼 콤보/초필살기를 사용할 수 있게 된다(MAX에 도달하면 시간이 지날수록 조금씩 줄어든다). 하지만 KF시리즈와 같은 파워의 증강 효과는 없다. 체력 게이지가 1/4 이하로 떨어지면 게이지가 점멸하게 되는데 이때는 슈퍼 콤보/초필살기를 무한대로 사용할 수 있고 이 상태에서 기력 게이지가 MAX가 되면 레벨 3 슈퍼 콤보/진초필을 사용할 수 있다.



이때 진초필을 사용한다

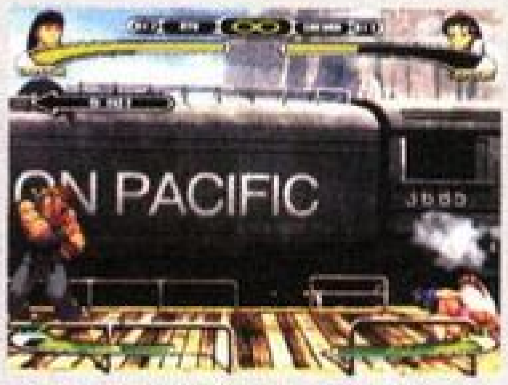
■레지오(Ratio) 시스템

밸런스 조절을 위해서 캡콤에서 새로 도입한 시스템. 이 게임의 대전형식은 KF와 비슷한 팀배틀 형식으로 자기가 원하는 캐릭터를 여러 명 골라서 사용하게 되는데 각 캐릭터당 고유의 레지오 등급이 있어서 캐릭터 선택에 제한이 따르게 된다.

플레이어는 선택하는 모든 캐릭터의 레지오 수치의 합이 4가 되도록 캐릭터를 선택하게 되는데 예를 들어 레지오 3의 강력한 캐릭터(주로 보스급이다)를 하나 선택하면 나머지 캐릭터는 레지오 1의 캐릭터중에서 하나를 선택할 수밖에 없는 것이다. 물론 레지오 1의 약한 캐릭터 4명으로 팀을 구성할 수도 있다. 캐릭터의 레지오 등급에 따라 공격력과 방어력에 차이가 있는데 등급이 높을수록 공격력 및 방어력이 더 높아진다. 따라서 같은 기술이라도 레지오 1 캐릭터에게 사용한 것과 레지오 4 캐릭터에게 사용한 것에는 차이가 있게 마련이다.



등급에 따라 분류되어 있는 캐릭터들





류의 레벨 3 진공파동권에 대한 레지오 1과 레지오 4 캐릭터의 데미지 차이

각 레지오 등급에 해당되는 캐릭터는 다음 리스트를 참조.

레지오 1

진짜 약한 캐릭터도, 레지오 2급에 달하는 강력한 캐릭터도 있는 레지오 1 부문. 그런데, 달심이 왜 1이지? SF 시리즈에서 약한 적은 없었는데…. 베니마루도 그렇고… 킹도 그렇고…. 음, 불평하자면 끝이 없겠다. 여성 캐릭터가 많은 것이 특징.

캡콤	사쿠라, 블랑카, 달심, 캐미
SNK	베니마루, 유리, 킹, 바이스

레지오 2

캡콤	류, 켄, 가일, 춘리, M.바이슨, 장기에프, 혼다, 모리건
SNK	교, 이오리, 테리, 마이, 라이덴, 김갑환, 료, 나코루루

주인공급, 주인공 친구급(…), 기타 등등의 표준 성능의 캐릭터가 포진해 있는 레지오 2 부문.

레지오 3

보스나 중간보스였던 캐릭터들이 포진해있는 레지오 3 부문.

캡콤	베가, 사가트, 발로그
SNK	기스, 루갈, 야마자키

레지오 4

히든 캐릭터 3명만이 레지오 4의 영광을 차지했다. 레지오 1짜리 캐릭터로 4에게 맞아보면 그 강함을 알 수 있다. 강펀치 몇번만으로 황천에 가게 되다니….

캡콤	살의의 파동에 눈뜬 류, 고우키
SNK	달밤에 오로치의 피에 미친 이오리(일명 폭주 이오리)

■그루브 포인트(GP) 시스템



화면 아래 중앙에 있는 것이 그루브 포인트 미터

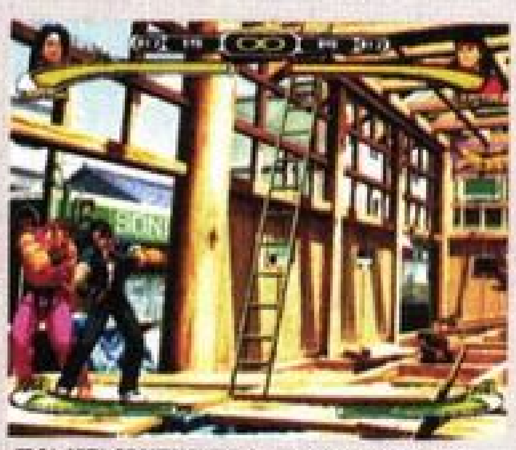
캡콤 대 SNK에서는 일반 점수 이외에도 그루브 포인트(GP. 게임파워가 아니다…)라는 점수를 따로 계산한다. 플레이어가 사용하는 공격이 상대에게 적중할 때마다 계산되는데 기본적으로 우리 캐릭터가 공격을 받으면 감소하고 상대를 성공적으로 공격하면 증가한다. 어떤 공격을 어떻게 성공시키느냐에 따라 S, A, B, C, D의 5단계 등급으로 구분되어 점수가 계산되는데 각 등급의 내용은 다음과 같다.

이것이 중요한 이유는 VS포인트의 적립과 함께, 중간 난입 캐릭터의 난입 조건과 관련이 있기 때문인데 이것은 뒤에 설명하겠다.

S등급	슈퍼 콤보/초필살기 카운터 히트
A등급	슈퍼 콤보/초필살기 노말히트, 필살기 카운터 히트
B등급	필살기 노말히트, 일반기 카운터 히트
C등급	강 일반기 노말히트, 약 일반기 카운터 히트 일반잡기를 카운터로 성공할 때
D등급	약 일반기 노말히트 및 일반잡기 성공, 상대의 공격을 받을 때(점수 감소)

■방어와 가드 크러쉬

상대의 연속공격을 오랫동안 방어하고 있으면 체력 게이지 주위가 붉은색으로 점멸하기 시작한다. 이것은 캐릭터의 방어 포인트가 한계에 도달했다는 것으로 이 상태에서 일정량의 공격을 더 받으면 가드 크러쉬 상태가 되어 방어가 풀리고 빈틈을 보이게 된다. 보통 게이지 점멸시 일반기 공격 3~5회나 장풍계열의 초필살기/슈퍼콤보 1회를 더 방어하게 되면 가드 크러쉬 상태가 되는데 딜레이가 엄청나다(예를 들어 화면 끝에서 레벨 1 패왕상후권으로 가드 크러쉬가 나온 다음 다시 레벨 1 패왕상후권을 사용하면 맞을 정도로 길다). 계산을 잘 해서 공격하면 가드 크러쉬를 이용한 강력한 연속기를 노릴 수도 있다.



류의 체력 게이지에 주목! 게이지가 이렇게 되면 위험하다



만세! 를 부르는 것이 아니다. 이젠 얻어맞는 수 밖에…

전력질주 모드

이 게임은 기본적으로 점프형 대시를 사용하고 있지만 비밀 아이템 중 '런 & 대시' 아이템을 구입하면 게임 옵션을 변경해서 전방 대시 대신에 전력질주(달리기)를 사용할 수 있게 된다. 따라서 캐릭터에 따라서는 전략이나 패턴이 완전히 달라질 수도 있다(특히 SNK캐릭터). 지금까지 달리기와는 전혀 상관없었던 캡콤의 캐릭터들이 달리는 모습을 보는 것도 하나의 재미(달심이 달리는 것은 꼭 보라!)이다.

이 상태에서는 대시 일반잡기(대시 중 레버를 뒤로 하며 잡기를 입력하면 된다)도 가능하며 달리는 도중 점프하면 하이점프가 되기 때문에 상대에게 접

근하기가 쉬워진다. 반대로 레버회전 계열의 커맨드잡기는 사용하기가 약간 어려워진다. 하지만 무엇보다도 놀라운 점은 장풍계열 기술을 가진 캐릭터의 경우 약버튼으로 사용한 다음 바로 달려가면 상대가 맞았을 경우 하단 강킥과 같은 리치가 긴 공격에서부터, 잘만 하면 연속기까지 입력할 수 있다는 점이다(아쉽게도 장풍계열 기술의 속도가 빠른 루갈이나 기스 등의 캐릭터는 되지 않는다). 물론 실전에서 맞아줄 사람은 없겠지만, 이런 것이 가능할 정도의 버그성이 짙은 시스템인 것이다.





▶▶이건 사기잖아

메인 메뉴 설명

아케이드 모드 (ARCADE MODE)

오락실에서처럼 자기 캐릭터를 골라 컴퓨터 상대를 이기고 보스를 물리치는 대전 모드. 총 6스테이지로 되어 있으며 마지막은 보스와의 대전이다. 최종보스는 캡콤 그루브를 선택했으면 SNK의 보스, 기스를 만나게 되며 SNK 그루브를 선택하고 싸우면 베가와 싸우게 된다.

비밀 아이템 중 '최강의 도전자'를 구입하고 조건을 만족시키면 고우키와 대전하게 된다. 아쉽게도 캐릭터별 엔딩은 없으며 싸운 보스에 따라 엔딩이 달라진다. 엔딩을 보거나, 중간에 게임오버 되면 VS포인트를 얻게 되는데 포인트의 양은 각 스테이지를 클리어할 때의 그루브 포인트(GP)가 얼마였는가에 따라 좌우된다(전 스테이지 모두 100인 상태에서 클리어하면 얻는 포인트는 400에서 500이다).



치사하게 바이슨을 먼저 앞세우다니



기스와는 두 번 싸운다



무너지는 샤돌의 기지



…역시 영원한 주력맨 기스인가? 이제는 스스로 몸을 던진다



선택한 캐릭터와 상관없이 결정되는 이 게임의 챔피언…. 히가시 죠와 단

2인 대전 모드(VS MODE)

물론, 패드 또는 스틱이 2개이상 연결되어 있어야 사용 가능하다. 자신의 레지오 수치를 줄일 수도 있는데 서로간의 실력차이가 클 경우 사용한다. 비밀 아이템 중 '캐릭터 레지오 셀렉트'를 구입했다면 캐릭터 선택 후 캐릭터의 레지오 등급을 자유자재로 조절할 수 있다. 또한 같은 캐릭터를 여러번 선택할 수도 있다.



복제 쿄 부대 VS 오리지널 쿄?

페어매치 모드 (PAIR MATCH MODE)

비밀 아이템 중 '페어매치 모드'를 구입하면 사용할 수 있다. 아케이드 모드와 같지만 전 캐릭터가 레지오 2등급으로 되어있어 무조건 2명밖에 선택할 수 없다. 같은 캐릭터를 두 번 선택하는 것도 가능하다. 레지오 등급 시스템이 마음에 들지 않는다면 한번 해볼만한 모드. 난입 캐릭터나 보스 및 엔딩 등은 아케이드 모드와 완전히 같다.



'평준화' 된 캐릭터들

게임 리플레이 모드 (GAME REPLAY MODE)

패드 또는 스틱이 2개 이상 연결되어 있어야만 사용할 수 있다. 여기서는 2인용 대전을 그대로 녹화할 수 있으며 다시 재생해 볼 수도 있다. 또한 녹화한 내용을 메모리카드에 저장 및 로드도 가능하다.



자신만의 비디오를 만들자. 통신대전 녹화도 가능

트레이닝 모드 (TRAINING MODE)

캐릭터의 기술 및 각종 연속기를 연습해 보는 모드. 이 모드를 사용한 시간에 비례해서 VS포인트를 얻을 수 있는데 대략 1시간 30분 정도 사용하면 999 포인트를 얻을 수 있다(절대 리셋하지 말고 스타트 버튼으로 정상 종료해야 한다). VS포인트를 모을 때 켜 놓고 TV를 보거나 밥을 먹는 등의 다른 일을 할 수도 있다.

네트워크 모드 (NETWORK MODE)

인증받은 드림캐스트를 가지고 있으면 통신대전 및 캡콤 VS SNK 홈페이지를 사용할 수 있다. 그러나, 통신대전은 일본내에서만 사용 가능하므로



캡콤 VS SNK 홈페이지로 가기. 전화선이 없으면 여기서 끝이다

국내유저에게는 상관없는 것이다. 대신, 홈페이지는 이용할 수 있다.

비밀 모드(SECRET MODE)

드림캐스트판 캡콤 대 SNK에서는 VS포인트를 사용, 숨겨진 기능을 사용하게 해 주는 아이템을 구입할 수 있다. VS포인트는 아케이드 모드, 트레이닝 모드, VS모드에서 올릴 수 있으며(게임을 끝내고 정상종료 후 메인 메뉴로 빠져 나올 때 그동안 모은 VS포인트를 얻을 수 있다) 구입할 수 있는 비밀 아이템의 종류가 다양하다. 전부 다 구입하려면 많은 노가다(어쩌다가 대전게임에서까지 노가다를…. 롤플레잉도 아닌데)를 해야 할 것이다. 진정한 대전게임 매니아라면 한번 도전해 보도록 하자. 포인트를 많이 얻는 방법은 캐릭터 가이드 '베니마루' 편을 참조하도록.



총 77가지… 적어도 한달은 노력해야 모두 고를 수 있을 것이다

비밀 아이템 일람

엑스트라 칼라 시리즈

A+X, B+Y, X+Y, A+B의 버튼조합으로 4가지의 또다른 캐릭터 색상을 선택할 수 있게 해주는 아이템. 이것을 구입하려면 해당 캐릭터를 아케이드 모드에서 한번이라도 사용해 봤어야 한다.

번호	설명	구입에 필요한 VS포인트
01	엑스트라 칼라 - 류	200
02	엑스트라 칼라 - 켄	200
03	엑스트라 칼라 - 춘리	200
04	엑스트라 칼라 - 가일	200
05	엑스트라 칼라 - 장기에프	200
06	엑스트라 칼라 - 달심	200
07	엑스트라 칼라 - E.혼다	200
08	엑스트라 칼라 - 블랑카	200
09	엑스트라 칼라 - M.바이슨	200
10	엑스트라 칼라 - 발로그	200
11	엑스트라 칼라 - 사가트	200
12	엑스트라 칼라 - 베가	200
13	엑스트라 칼라 - 사쿠라	200
14	엑스트라 칼라 - 캐미	200
15	엑스트라 칼라 - 쿄	200
16	엑스트라 칼라 - 이오리	200
17	엑스트라 칼라 - 테리	200
18	엑스트라 칼라 - 료	200
19	엑스트라 칼라 - 마이	200
20	엑스트라 칼라 - 김갑환	200
21	엑스트라 칼라 - 기스	200
22	엑스트라 칼라 - 야마자키	200
23	엑스트라 칼라 - 라이덴	200
24	엑스트라 칼라 - 루갈	200
25	엑스트라 칼라 - 바이스	200
26	엑스트라 칼라 - 베니마루	200
27	엑스트라 칼라 - 유리	200
28	엑스트라 칼라 - 킹	200
29	엑스트라 칼라 - 살의의 파동에 눈뜬 류	200
30	엑스트라 칼라 - 달밤에 오로치의 피에 미친 이오리	200
31	엑스트라 칼라 - 모리건	200
32	엑스트라 칼라 - 나코루루	200
33	엑스트라 칼라 - 고우키	200

엑스트라 캐릭터 시리즈

각 캐릭터의 EX버전 및 특수 캐릭터를 선택할 수 있게 해 주는 아이템. 이것을 구입하려면 해당 캐릭터가 포함된 팀으로 아케이드 모드를 클리어해야 한다.

또한, 모리건을 구입하려면 모든 캡콤 캐릭터의 EX 캐릭터를 구입해야 하며, 나코루루를 구입하려면 SNK의 모든 EX 캐릭터, 고우키는 모리건과 나코루루를 구입한 상태에서만 구입할 수 있다.

번호	설명	구입에 필요한 VS포인트
34	엑스트라 캐릭터 - 살의의 파동에 눈뜬 류	7000
35	엑스트라 캐릭터 - EX 켄	3000
36	엑스트라 캐릭터 - EX 춘리	3000
37	엑스트라 캐릭터 - EX 가일	3000
38	엑스트라 캐릭터 - EX 장기에프	3000
39	엑스트라 캐릭터 - EX 달심	2000
40	엑스트라 캐릭터 - EX E.혼다	3000
41	엑스트라 캐릭터 - EX 블랑카	2000
42	엑스트라 캐릭터 - EX M.바이슨	3000
43	엑스트라 캐릭터 - EX 발로그	4000
44	엑스트라 캐릭터 - EX 사가트	4000
45	엑스트라 캐릭터 - EX 베가	4000
46	엑스트라 캐릭터 - EX 사쿠라	2000
47	엑스트라 캐릭터 - EX 캐미	2000
48	엑스트라 캐릭터 - EX 쿄	3000
49	엑스트라 캐릭터 - 달밤에 오로치의 피에 미친 이오리	7000
50	엑스트라 캐릭터 - EX 테리	3000
51	엑스트라 캐릭터 - EX 료	3000
52	엑스트라 캐릭터 - EX 마이	3000
53	엑스트라 캐릭터 - EX 김갑환	3000
54	엑스트라 캐릭터 - EX 기스	4000
55	엑스트라 캐릭터 - EX 야마자키	4000
56	엑스트라 캐릭터 - EX 라이덴	3000
57	엑스트라 캐릭터 - EX 루갈	4000
58	엑스트라 캐릭터 - EX 바이스	2000
59	엑스트라 캐릭터 - EX 베니마루	2000
60	엑스트라 캐릭터 - EX 유리	2000
61	엑스트라 캐릭터 - EX 킹	2000
74	엑스트라 캐릭터 - 모리건	8000
75	엑스트라 캐릭터 - 나코루루	8000
76	엑스트라 캐릭터 - 고우키	9500

난입 캐릭터 시리즈

고우키의 난입은 아케이드 모드의 두 보스인 베가와 기스를 모두 이겨야 구입 가능하고, 모리건 난입은 캡콤의 모든 보통 캐릭터, 나코루루 난입은 SNK의 모든 보통 캐릭터로 아케이드 모드를 클리어해야 구입할 수 있다.

62	최강의 도전자(고우키) 난입가능	500
63	마계에서 온 도전자(모리건) 난입가능	700
64	대자연에서 온 수호자(나코루루) 난입가능	700

난입 캐릭터와 싸우는 방법

해당 아이템을 구입했을 경우, 모리건과 나코루루는 아케이드 모드 3스테이지를 클리어할 때까지 슈퍼 콤보/초필살기 피니쉬를 4회 이상 성공해야 하며 그루브 포인트(GP)가 60 이상이어야 한다. 이상의 조건이 성립되면 스테이지 3이 끝날 때 도전해 온다. 이때 플레이어의 그루브에 따라서 캡콤 그루브면 모리건, SNK 그루브면 나코루루와 싸우게 된다. 고우키와 대전하려면 5스테이지(보스 바로 직전의 스테이지)를 클리어할 때 그루브 포인트가 85 이상이면 보스 대신 고우키와 싸우게 된다.



베가를 팍! 꼬개면서 등장하는 고우키. 근데 왜 피가 흰색이 나고-이거 혹시 한국버전?



보스가 가스일 경우에는 처음부터 등장

엑스트라 스테이지 시리즈

보스/난입 도전자의 스테이지에서 대전할 수 있게 해 주는 아이템. 해당 캐릭터와 싸워서 이겨야 구입 가능하다.

65	엑스트라 스테이지 - 베가 스테이지	1000
66	엑스트라 스테이지 - 기스 스테이지	1000
67	엑스트라 스테이지 - 모리건 스테이지	1200
68	엑스트라 스테이지 - 나코루루 스테이지	1200
69	엑스트라 스테이지 - 고우키 스테이지	1500
70	엑스트라 스테이지 - 비밀 스테이지	1500

기타

71	페어매치 모드 - 2인팀 대 2인팀의 대 컴퓨터전 모드. 2인용도 가능하다	1800
72	캐릭터 레지오 셀렉트 - VS 모드에서 캐릭터의 레지오 등급을 자유자재로 조절 가능해진다.	1500
73	옛날의 테마곡 - 이 게임은 어레인지된 배경음악을 사용하는데 이 아이템을 구입하면 스트리트 파이터 2나 KF 94 등의 오리지널 배경음악을 사용할 수 있게 된다.	2000
77	런 & 대시 - 전력질주(KF 시리즈의 달리기와 비슷)를 가능하게 해준다. 옵션에서 조절 가능하다.	2300

칼라 에디트 모드 (COLOR EDIT MODE)

캐릭터의 색상을 편집할 수 있는 모드. 기존에 있던 색상을 편집하는 것이 아니라 자기만의 색상을 따로 만드는 것이다. 캐릭터의 각 부위별로 색상을 바꿀 수 있으며 색깔은 RGB 형식으로 조절하게 되어 있어서 약간의 사전지식이 필요하다. 또한 이렇게 편집한 캐릭터를 메모리카드에 최대 2개까지 저장할 수도 있는데 이렇게 해서 자료가 저장되어 있는 캐릭터의 경우 선택할 때 COLOR 1/2가 표시되어서 편집한 색상을 선택할 수 있게 된다. 선택 방법은 COLOR 1은 X + B, COLOR 2는 A + Y로 선택하면 된다. 기본적으로 캐릭터 하나 당 색상이 4가지(버튼으로 선택하는)가 있으며 여기에 '엑스트라 칼라' 아이템을 구입하면 선택할 수 있는 색상 4가지, 편집한 색상 2가지를 합하면 모두 10가지를 사용할 수 있게 되는 것이다.





자신만의 색상을 만들자



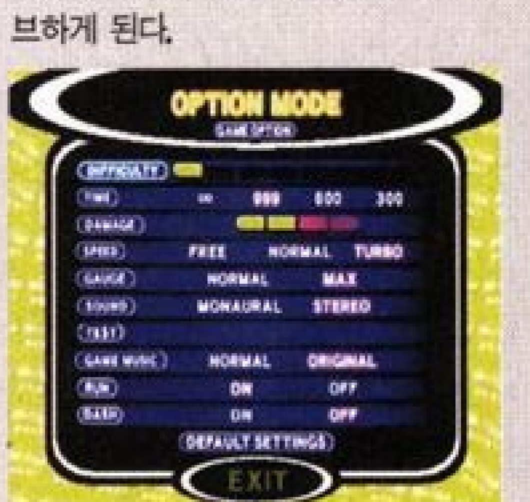
BUST 나코루루…를 만들고자 하였으나 실패

옵션 모드 (OPTION MODE)

게임상의 각종 옵션을 조절하는 모드. 게임의 옵션, 버튼 배치, 화면의 위치를 변경할 수 있으며 게임 옵션에서는 컴퓨터의 난이도나 데미지 레벨 등을 조절할 수 있다. BGM 테스트도 가능한데 비밀 아이템 중 '옛날의 배경음악'을 구입하면 여기에 스트리트 파이터 2나 KF 94 등의 고전게임에서 사용하던 오리지널 BGM이 추가되며 게임상에서 이 오리지날 BGM을 사용하도록 설정할 수도 있다. 또한 비밀 아이템 중 '런 & 대시'를 구입하면 전력질주 및 대시 기능을 on/off하는 기능이 추가된다(두개를 동시에 사용할 수는 없다).

메모리 카드 (MEMORY CARD)

게임 데이터의 세이브 및 로드가 가능하다. 자동 세이브(Auto Save)를 켜놓으면 각 메뉴를 종료할 때나 VS포인트를 획득할 때마다 자동으로 세이브하게 된다.

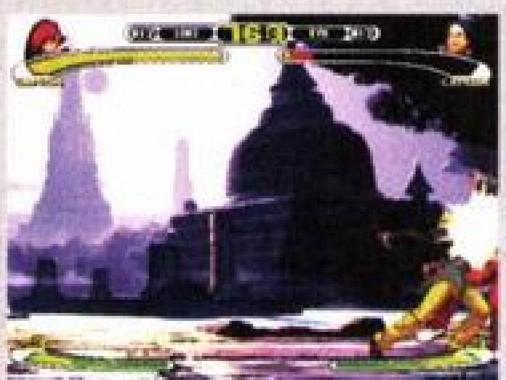


비밀 아이템을 사면 이런 것들이 추가된다

연속기 마스터가 되자!

연속기 입력에 대해서

캡콤 대 SNK는 다른 대전게임에 비해 연속기 입력(특히 초필살기/슈퍼콤보를 이용한)이 힘들다. 일반기의 캔슬 가능 프레임이 더 짧아졌기 때문인데 입력방식이 ↓↘→↓↘→나 ↓↙←↓↙←로 되어있는 초필살기/슈퍼 콤보는 입력이 쉬운 편이다. 앉아 강펀치나 앉아 강킥 등 하단 일반기에서 캔슬하면 잘 나간다. 하지만 입력방식이 ↓↙←↙↓↘→ 와 같은 초필살기/슈퍼 콤보는 캔슬이 잘 안되는데 이때는 대개 기술의 커맨드 중간에 캔슬하고자 하는 일반기를 끼워넣는 방식을 사용한다. 예를 들어서, 이오리의 앉아 강펀치 → 야오토메를 사용하고자 한다면 레버를 ↓↘→↘까지 조작하고 약펀치를 넣은 다음 재빨리 나머지 커맨드인 ↓↙←를 넣으면서 기술을 사용하는 것이다.


↓↘→↘ + 약펀치


↓↙← + 약펀치 + 강펀치

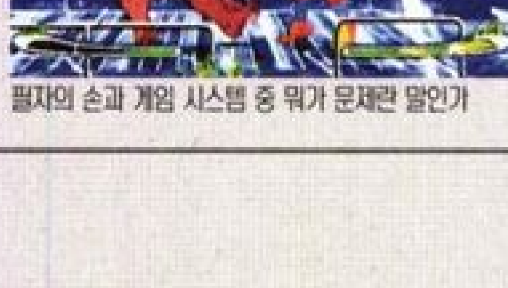
캡콤 게임 고유의 필살기 입력 방식을 그대로 사용할 수도 있다. 캡콤의 대전 액션 게임은 전통적으로 필살기 입력시 버튼을 눌렀다가 떼는 순간에도 버튼입력이 들어가는 것으로 간주하게 되는데 이것을 이용하면 약공격에서 이어지는 연속기를 넣을 때 편리하다. 예를 들어 이오리의 앉아 약킥 → 앉아 약펀치 → 규화 연속기를 사용하고자 한다면 앉아 약킥 → 앉아 약펀치 후 약펀치 버튼을 누른 상태로 레버를 ↓↙←로 입력하면서 약펀치를 놓는 것이다. 물론 입력을 정확하면서도 빠르게 할 자신이 있다면 그냥 사용해도 된다.


이상태에서 버튼을 누르고


커맨드 입력과 동시에 놓는다

2히트짜리 일반기의 경우 대개 1히트에서 필살기로 캔슬이 가능하고 2히트에서는 캔슬이 안되는데 슈퍼 콤보와 초필살기의 경우는 2히트에서 캔슬이 걸리는 경우가 있다. 대표적인 예가 EX 달심으로서 근접 강펀치 2히트 후 요가 템페스트는 쉽게 되지만 요가 파이어 등의 일반 필살기는 되지 않는다.




필자의 손과 게임 시스템 중 뭐가 문제란 말인가

일반기의 강제연결

약펀치나 약킥이 빠른 캐릭터의 경우 체인콤보와 비슷하게 약공격 히트 후 바로 강공격을 사용할 수 있다. 하지만 항상 되는 것은 아니고 타이밍을 잘 맞춰야 가능하다. 숙달만 되면 약공격 → 강공격 → 필살기 등의 연속기가 가능해지지만 실전에서 자유자재로 사용하려면 많은 연습을 필요로 한다.


약펀치


강펀치


필살기로…

앉아 강킥에서의 연속기

스파 제로 시리즈의 시스템과 전체적으로 닮아있는 이 게임에서는 제로 시리즈처럼 많은 종류의 레벨 2 이상의 슈퍼 콤보/초필살기는 앉아 강킥에서 연결할 수 있다. 하지만 강킥이 들어가는 것을 확인하고 커맨드를 입력하면 이미 늦은 상태가 되어버린다. 그렇기 때문에 앞서 말한바와 같이 단축 커맨드를 이용해서 콤보를 연결하는 것이 중요하다. 간단한 예로 류의 앉아 약킥 - 앉아 강킥 - 진 승룡권을 아래 그림을 보면서 설명하겠다.

1 앉아 약킥 입력. 이때부터 미리 다음에 넣을 연속기를 생각해두고 있어야 한다. 진 승룡권의 커맨드는 ↓↘→↓↘→ 킥이다. 그러므로 약킥은 ↓↘+약킥으로 입력한다.



2 앉아 강킥 입력. ↓↘+약킥 후 →↓이나 →↓↘쯤에서 강킥을 누르면 강제연결의 타이밍이 맞는다.



3 진 승룡권 발동! 마지막으로 →와 함께 누른 강킥을 떼거나, 다시 강킥을 눌러줌으로 진 승룡권의 커맨드가 완성된다. 최종적으로 정리하자면 ↓(↘+약킥)→↓(↘+강킥)(→+ 킥)의 진행 방식이 되겠다.



DreamCast

캐릭터 별 공략

류



특수기	
쇄골깨기	→ + X
선풍각	→ + A
복사뼈 킥	↙ + B

필살기	
파동권	↓↘→ + X/Y
작열파동권	←↙↓↘→ + X/Y
승룡권	→↓↘ + X/Y
용권선풍각	↓↙← + A/B
	(공중가능)

슈퍼 콤보	
진공파동권	↓↘→↓↘→ + X/Y
진공용권선풍각	↓↙←↓↙← + A/B
진승룡권	↓↘→↓↘→ + A/B
	(레벨 3/진초필 전용)

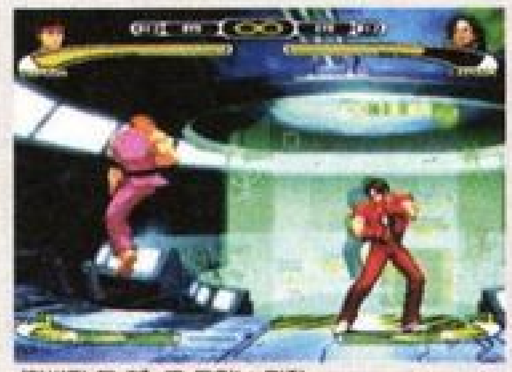
많은 사람들이 애용하는 단순무식 캐릭터 류. 스파 시리즈의 류에 비해 크게 달라진 것도 없고 새로운 기술도 없는, 사용하기 쉬우면서도 강력한 캐릭터다. 이 캐릭터를 해본 사람들은 한결같이 레지오 3등급으로 올려야 한다고 말한다.

파동권으로 견제, 승룡권으로 격추의 패턴은 여전하다. 단, 신 시스템 구르기에 파동-승룡의 패턴이 깨질 위험이 있다. ↙ + 강킥으로 예전의 앉아 중킥이었던 복사뼈 킥(くるぶしキック)을 사용할 수 있다. 바로 이 복사뼈 킥을 이용해서 캔슬 파동권을 쓰거나, 앉아 강킥 - 파동권으로 근접한 상대를 견제하는 것이 좋다. 또 견제기로서는 선풍각이 유효한데, 선풍각은 대부분의 하단 기술을 씹어버리고, 가드되더라도 딜레이가 거의 없다.

류의 강제연결은 앉아 약킥 → 앉아(또는 서서) 강펀치, 앉아 약킥 → 앉아 강킥(또는 중킥)이 좋다.

파동권: 두말할 필요가 없는 류의 트레이드 마크. 발동이 빨라서 약펀치 캔슬로도 들어갈 정도다. 딜레이 역시 크게 줄어서 파동권을 쏘는 것을 예측하고 뛰어들어가지 않으면 승룡권에 100% 격추된다. 옛날의 파동/승룡권 패턴을 다시 사용할 수 있게 되었다. 대신 구르기엔 주의하자.

용권선풍각: 약킥으로 사용할 경우 앉아 약킥에서도 들어가지만 상대가 앉으면 전혀 맞지 않는다는 단점이 있다. 파워가 강한 대신 한번만 맞아도 상대가 쓰러진다는 것이 켄의 것과 다르다.



'찹쌀떡 두 개'로 듣지는 말자

승룡권: 승룡 댄스의 부활? 무적 부위가 넓고 약으로 사용할 경우 딜레이가 생각보다 크지 않은 편이다. 대공기로도 강력하지만 무적 시간을 이용해 근접전에서 상대의 기술을 씹는데 사용하는 것이 좋다.

진공 파동권: 류하면 빼놓을 수 없는 기술. 상대의 장풍 기술을 파해하는데 자주 쓰이지만 연속기에서도 강력한 기술이다. 앉아 약킥 → 앉아 강펀치 → 진공파동권이 대표적 연속기.

진승룡권: 스파3의 진승룡권에 가깝다. 데미지는 높지만 클린(근접) 히트해야만 제대로 된 데미지가 나오게 된다. 어차피 단독으로 사용하기보다는 앉아 강킥 후 사용한다든지, 구석에서 승룡권을 맞추었을 경우 추격타로 사용하는 것이 올바른 이용법. SF3처럼 데미지 보정도 없어서(없는지 미약한 것인지) 추격타로 사용해도 제대로 된 데미지가 나온다.

연속기

- 앉아 약킥 → 앉아 약펀치 → 파동권
- 앉아 약킥 → 앉아(서서) 강펀치 → 파동권 또는 진공파동권
- 앉아 약킥 → 앉아 강킥 → 진공 용권선풍각 또는 진 승룡권
- (구석한정) 점프 강킥 → 서서 약펀치 → 약 승룡권 → 진 승룡권

구석에서 약 승룡권으로 띄우기 후에





진승룡권 풀히트

앉아 강킥으로 띄우고(?)





진승룡권! 성공하면 위력만은 정말 대단하다

살의의 파동에 눈뜬 류



특수기	
쇄골깨기	→ + X
선풍각	→ + A
복사뼈 킥	↙ + B
천마공인각	전방 점프시 최고점에서 ↓+B

필살기	
파동권	↓↘→ + X/Y
작열 파동권	←↙↓↘→ + X/Y
승룡권	→↓↘ + X/Y
용권 선풍각	↓↙← + A/B(공중가능)
아수라 섬공 (화면 절반)	→↓↘ 또는 ←↓↙ + XY
아수라 섬공 (화면 끝)	→↓↘ 또는 ←↓↙ + AB

슈퍼 콤보	
진공파동권	→↘↓↙←→↘↓↙→ + X/Y
멸살호승룡	↓↘→↓↘→ + X/Y
순옥살	X X → + A Y
	(레벨 3/진초필 전용)

류와 고우키의 중간 캐릭터. 모든 기술의 파워가 보통 류에 비해 강력하다. 이전의 캡콤 게임에 등장한 살의의 파동에 눈뜬 류보다 발전한 점이라면 고우키의 천마공인각을 익혔다는 점. 장하다! 서서 강펀치가 바뀌었다는 것도 주목할(?) 점.

용권 선풍각: 공중에서 사용할 경우 그대로 앞으로 나아간다. 게다가 고우키가 사용하는 약 선풍각 → 승룡권을 그대로 사용할 수 있어서(대신, 입력이 좀 더 빨라야 한다) 더 강력해졌다.

순옥살: 이 게임 전 캐릭터의 레벨3/진초필 전용 기술 중 최강의 파워를 자랑하는 가드 불능 기술로서 상대의 구르기도 잡을 수 있다. 순옥살 입력시 조작을 빨리하지 않으면 선풍각이 나가므로 주의한다. 발동시 무적시간이 있다.



滅殺

연속기

- 서서 약킥 → 앉아 강펀치 → 멸살호승룡
- (구석한정) 점프 강킥 → 앉아 약킥 → 약 선풍각 → 승룡권 → 멸살호승룡



선풍각에

승룡권 추가 후



멸살호승룡까지 가능하다

쿠사나기 쿄



특수기	
외식 굉부 양	→ + A
팔십팔식	↘ + B
외식 나락 떨구기	점프 중 ↓ + Y

필살기	
백식 귀신 태우기	→↓↘ + X/Y
R·E·D 킥	←↓↙ + A/B
백십사식 황물기	↓↘→ + X/Y
백이십팔식 구상	황물기 도중 ↓↘→ + X/Y
백이십칠식 팔녹	구상 도중 X/Y 또는 황물기 도중 →↘↓↙← + X/Y
백이십오식 철퇴	구상 도중 A/B 또는 황물기 후의 팔녹 도중 A/B
외식 체천	황물기 후의 팔녹 도중 X/Y(다운공격)
이백십이식 금월 양	→↘↓↙← + A/B

초필살기	
이·백팔식 대사치	↓↙←↙↓↘→ + X/Y (모을 수 있음)
최종결전오의·무식	↓↘→↓↘→ + X/Y

KF 98의 쿄를 기본으로 하고 있지만 여러 가지의 기술 삭제를 거쳐서 이 게임에 등장하게 된 캐릭터. KF의 쿄를 하던 사람이라면 다소 실망감을 느낄지도 모르겠다.

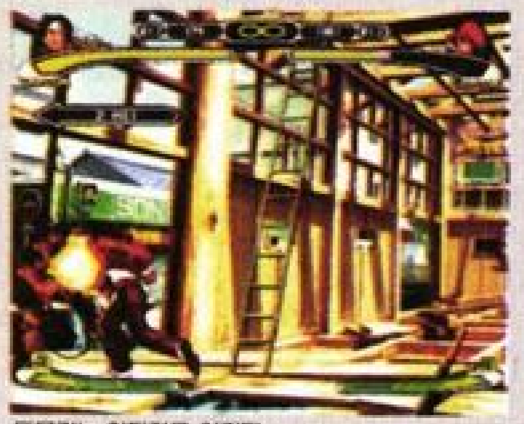
점프 강킥을 비롯한 대부분의 일반기가 KF 시리즈와 같지만 특수기를 이용한 연속기가 불가능하다.

SNK 캐릭터의 대표주자이지만 별로 안 강하다는 것이 매우 아쉽다.



진정한 라이벌 관계라면 이정도는 되야…

백십사식 황물기: 황물기에서 파생되는 기술은 모두 발동이 빨라졌다. 다만 기술을 빨리 입력하지 않으면 나가지 않기 때문에 약간의 연습이 필요하다. 또한 추가타로 팔녹을 사용하게 되면 연속기로 들어가지 않는다(연속기로 쓰려면 철퇴를 대신 사용). 독물기는 왜 삭제된 것인지…. 황물기 → 구상을 가드한 상대가 하단 공격을 쓰면 공격이 끊길 정도로 나빠져버렸다.



독물기는 어디가고 이것만…

백식 귀신 태우기: 그나마 강력한 필살기로 남아있는 백식. 딜레이도 꽤 줄어서 백식 댄스(!)도 할 수 있을지도?

이·백팔식 대사치: 발동이 빠르지만 발동 당시에만 무적일 뿐, 모을 때 KF시리즈와 같은 무적효과는 전혀 없으며 심지어 레벨 3이나 진초필로 사용해도 상대방의 장풍계열 기술에 당한다.



이것이 최종결전오의

최종결전오의·무식: 딜레이가 크게 줄어들어서 레벨 1이라면 비교적 안전하게 사용할 수 있지만 발동시의 공격범위가 크게 줄어들어서 레벨 3이 아니면 연속기로 사용할 수 없다.

연속기

- 점프 강킥 → 서서 강펀치 → 황물기 → 구상 → 철퇴
- 서서 약펀치 → 앉아 강펀치 → 레벨 3 최종결전오의·무식

EX 쿠사나기 쿄

특수기	
외식 굉부 양	→ + A
팔십팔식	↘ + B
외식 나락 떨구기	점프 중 ↓ + Y

필살기	
백식 귀신 태우기	→↓↘ + X/Y
백팔식 어둠 쫓아버리기	↓↘→ + X/Y
이백십이식 금월 양	→↘↓↙← + A/B
백일식 농차	←↓↙ + A/B
칠십오식 개	↓↘→ + A/B

초필살기	
이·백팔식 대사치	↓↙←↙↓↘→ + X/Y (모을 수 있음)

KF 98의 엑스트라 쿄(95 쿄)를 기본으로 하고 있지만 많은 방면에서 파워다운된 캐릭터. 그나마 노말 쿄보다는 낫다.

백팔식 어둠 쫓아버리기: 엑스트라 쿄라면 빼놓을 수 없는 기술. 연속기로도 쓸만하니 자주 사용하자.



…먹어랏!!!

백일식 농차: 연속기로 사용하는 것이 가장 적절하고 근접 서서 약킥 캔슬로도 사용 가능.



무한은…안된다

칠십오식 개: KF 95때부터 유명했던 상대를 띄우는 기술. 약으로 사용할 경우 발동이 빨라 근접 서서 약킥 캔슬로도 들어간다. 하지만 추가공격이 거의 불가능하고 강 칠십오식은 어느 정도의 추가공격이 가능하긴 하지만 발동이 느려 연속기로 사용할 수가 없다. 그나마 가능한 추가공격은 점프 강킥, 백일식 농차, 백식 등. 이·백팔식 대사치는 거의 불가능하다(레벨 3/진초필의 경우 구석 한정에서 사용 가능하다).



무한은…안된다



어딘가 모션이 어색…

연속기

- 앉아 약킥 → 앉아 약펀치 → 백팔식 어둠 쫓아버리기
- (구석한정) 점프 강킥 → 서서 약킥 → 약 칠십오식 개 → 레벨 3/진초필 이백팔식

켄



특수기	
도끼차기	→ + A
지옥풍차	공중에서 ↑이외 + B
복사뼈 킥	↙ + B
전방전신	↓↙← + X/Y

필살기	
파동권	↓↘→ + X/Y
승룡권	→↓↘ + X/Y
용권선풍각	↓↙← + A/B (공중가능)
용섬각	→↓↘ + A/B

슈퍼 콤보	
승룡열파	↓↘→↓↘→ + X/Y
신룡권	↓↘→↓↘→ + A/B (버튼 연타)
질풍신뢰각	↓↙←↓↙← + A/B (레벨 3/진초필 전용)

스파 시리즈의 켄에 비해 크게 달라진 점은 없는, 류의 라이벌 캐릭터다. 켄도 류와 마찬가지로 파동-승룡 패턴을 사용하는 것이 좋다. 대부분의 일반기가 류와 같으나 점프 강킥은 제로 시리즈의 점프 중킥과 모션이 같으며, 서서 강킥도 스파제로 시리즈 기술을 그대로 사용한다.

승룡권: 불타오르는 강 승룡권은 여전히 켄의 트레이드 마크. 약 승룡권의 경우 구석에서 상대를 띄우고 추가공격을 넣을 수 있다.

용권 선풍각: 류와는 달리 올라가는데도 판정이 있어서 가까이서만 사용하면 앉아있는 상대도 공격 가능하다. 약킥 캔슬 연속기로 사용하면 효과가 크다.



이것이 바로 사나이의 근성!!! 버튼을 긁어라!!!

용섬각: 새로 추가된 기술로서 하단공격 회피 기능이 있다. 가드되더라도 상대가 크게 밀려나기 때문에 딜레이도 없다. 연속기보다는 견제용으로 근접전에 유리한 기술.



새로운 기술 용섬각

신룡권: 사용후 버튼을 연타하면 위력이 더 강해진다. 대공기로서의 성능이 뛰어나지만 연속기로 사용하려면 구석에서 쓰거나 캔슬이 빨라야 한다.

전방전신: 스파제로 1부터 있었던 켄의 구르기 기술. 장풍계열 기술(파동권 등의 상단장풍) 회피기능이 있지만 지상 장풍계열 기술을 주로 사용하는 SNK캐릭터에게는 별 소용이 없으며 이 게임 자체의 구르기가 더 성능이 좋다. 하지만 필살기이기 때문에 일반기에서 '캔슬'이 가능하다는 점이 강점. 근접강펀치 등에서 약 전방전신을 캔슬해 상대에게 접근해서 잡기를 노리는 등 여러 가지의 심리전이 가능하다.



근접강펀치 캔슬 데굴데굴…나머지는 알아서

연속기

- 앉아 약킥 → 앉아 강킥 → 신룡권
- (구석한정) 서서 약펀치 → 약 승룡권 → 신룡권
- (구석한정) 서서 약펀치 → 약 승룡권 → 레벨 1 · 승룡열파 → 레벨 2 신룡권

EX 켄

특수기	
도끼차기	→ + A
지옥풍차	공중에서 ↑이외 + B
복사뼈 킥	↙ + B

필살기	
파동권	↓↘→ + X/Y
승룡권	→↓↘ + X/Y
용권선풍각	↓↙← + A/B (공중가능)
창 떨궈차기	→↘↓ + A/B
낫 쓸어차기	↓↘→ + A/B
대외돌려차기	←↙↓↘→ + A/B
벼락발꿈치 가르기	창 떨궈차기, 낫 쓸어차기, 대외돌려차기 후 버튼을 누르고 있는다

슈퍼 콤보	
승룡열파	↓↘→↓↘→ + X/Y

「스트리트 파이터 2 X」를 기준으로 만들어진 EX 켄. 보통 켄과는 달리 다양한 발차기 공격이 추가되었지만 그렇게 실용적이지는 못하며 보통 켄에 비해서 일반 연속기가 좀더 다양해졌다고 볼 수도 있지만, 승룡열파를 제외한 모든 슈퍼 콤보가 삭제되는 바람에 얻은 것보다 잃은 것이 더 많은 캐릭터가 되고 말았다.

창 떨궈차기: 추가된 기술 중 가장 빠르지만 커맨드 입력이 약간 어렵다.

낫 쓸어차기: 추가된 기술 중 가장 쓸만한 기술. 약킥이나 약펀치에서도 캔슬 가능하고 2히트여서 위력도 강한 편이다.

대외돌려차기: 추가된 기술 중 위력이 가장 강하지만 앉아있는 상대에게는 맞지 않는다. 서있는 상대에게 강펀치후 캔슬해서 맞출 수 있지만, 실전에 써먹기에는 그다지….



앉아있으면 무용지물

벼락발꿈치가르기: 기술 사용 후 킥버튼을 누르고 있으면 벼락발꿈치가르기로 공격이 변경되는데 연속기로는 되지 않는 중단 공격으로서 대외돌려차기와 섞어서 사용하면 좋다.



여기서



이걸로 변환

연속기

- 앉아 약킥 → 앉아 약펀치 → 낫 쓸어차기



야가미 이오리

특수기	
외식 굉부 음	→+A
외식 백합	점프 중 ←+A

필살기	
백팔식 어둠 쫓아버리기	↓↘→+X/Y
백식 귀신 태우기	→↓↘+X/Y
이백십이식 금월 음	→↘↓↙←+A/B
백이십칠식 규화	↓↙←+X/Y (3번 연속 입력, 3번째 공격은 중단)
설풍 (근접)	→↘↓↙←→+X/Y

초필살기	
금기·천이백십일식 팔치녀	↓↘→↘↓↙←+X/Y
이·천이백칠식 팔주배	↓↙←↙↓↘→+X/Y (모을 수 있음)

영원한 쿄의 라이벌 이오리. KF 98의 이오리를 기본으로 하고 있으며 이 게임으로 넘어온 SNK 캐릭터 중 그나마 변경점이 가장 적은 캐릭터 중 하나다.

원거리 서서 강펀치가 여전히 캔슬 가능하지만 마땅히 넣을만한 후속타가 없다. 외식 백합을 사용한 뒤통수치기도 여전. 앉아 강킥의 모션에 다소 변화가 있었으나 딜레이는 KF 시리즈와 비슷하다.



캔슬은 되지만 너무 짧아



오로치 파워와 사이코 파워의 차이는 과연…?

백팔식 어둠 쫓아버리기: 느리다. 처절하도록 느리다. 장풍으로 밥 벌어 먹고 사는 캡콤 캐릭터들에게 어떻게 대항하라고…. 사용하는 것을 잊어버리더라도 별 상관없을 것이다.

백식 귀신 태우기: 쿄와 마찬가지로 꽤 파워업된 기술이라고 할 수 있다. 구석에서 맞춰도 추가타로 넣을만한 초필살기가 없다는 것이 아쉽다.

백이십칠식 규화: 약펀치로 사용할 경우 KF 시리즈와 마찬가지로 약펀치 및 약킥 캔슬로도 들어가지만 사정거리가 짧아져서 예전처럼 원거리 서서 강펀치에서 사용하기는 힘들다.

설풍: 잡은 후 상대가 밀려나는 거리가 파격적으로 줄어들어서 앉아 강펀치에서의 연속기가 충분히 들어간다. 다만 상대의 경직기간이 아주 짧아져서 정확한 타이밍을 맞추지 못하면 충분히 막을 수 있게 된다. 또, KF처럼 서서 강펀치 - 팔치녀를 넣기는 무척 힘들다. 트레이닝 모드에서야 가능하겠지만… 급박한 실전에서 여유있게 사용할 수 있을까?



설풍 후의 상대 위치

금기·천이백십일식 팔치녀: KF 시리즈와 거의 비슷한 판정의, 상대방의 장풍공격 회피 + 공격 및 연속기로 쓸만한 기술. 다만 레벨에 따라 거리가 달라지니 상대의 장풍 회피로 사용하려면 거리를 맞춰서 레벨 2나 3정도는 사용해야 한다.



필자의 96년대 모습

이·천이백칠식 팔주배: 공격 범위가 상당히 넓어져서(거의 테리의 파워게이저 수준임) KF에서보다는 상당히 유용하게 사용할 수 있다. 게다가 맞은 상대의 경직시간도 상당히 늘어나서 쓰레기 초필살기로 취급받았던 KF시리즈보다 낫다. 하지만 역시 연속기로는 안된다.

연속기

- 앉아 약킥 → 앉아 약킥 → 앉아 약펀치 → 약 백이십칠식 규화
- (상대 머리 위로 넘어가면서) 외식 백합 → 앉아 약킥 → 앉아 강펀치 → 규화 또는 팔치녀



달밤에 오로치의 피에 미친 이오리

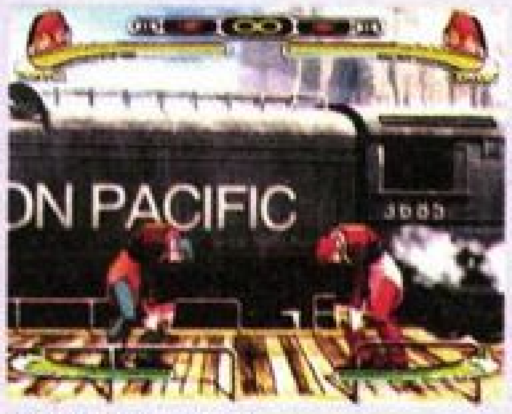
특수기	
외식 굉부 음	→+A
외식 백합점프 중	←+A

필살기	
백팔식 어둠 쫓아버리기	↓↘→+X/Y
백식 귀신 태우기	→↓↘+X/Y
이백십이식 금월 음	→↘↓↙←+A/B
백이십칠식 규화	↓↙←+X/Y (3번 연속 입력, 3번째 공격은 중단)

초필살기	
금기·천이백십일식 팔치녀	↓↘→↘↓↙←+X/Y
이·백식 귀염	↓↘→↓↘→+X/Y

옛날 KF 97의 악몽을 되살아나게 하는, 한마디로 '폭주 이오리'다. 하지만 이번에는 밸런스 문제로 인해서인지 많이 파워다운되어 등장한 캐릭터. 전체적인 스피드와 파워가 보통 이오리에 비해 높지만 97처럼 극악의 수준은 아니다. 소점프가 없어졌기 때문일지도? KF97에서는 소점프로 팔짝 팔짝 뛰며 강킥과 강펀치를 남발하는 이오리가 무서웠지만….

필살기는 보통 이오리와 같지만 설풍이 없어졌다. 무한설풍의 가능성을 없애기 위해서였는지는 모르겠지만 이로서 EX 쿄와 마찬가지로 공격의 다양성이 크게 줄어들고 말았다.



97보다 더 바보된 캐릭터



스피드는…이정도다

금기·천이백십일식 야오토메: 당연히 보통 이오리에 비해 엄청난 데미지를 보여주며 판정은 일반 이오리와 같다.

이·백식 귀염: '이오리판 승룡열파'라고 보면 되는 기술이다. 기술의 판정도 승룡열파와 완전히 같지만, 구석에서 귀신 태우기 히트 후 연속기로 들어가지 않는 점이 다르다. 강 규화 2히트 후 들어가므로 상대가 구석에 있다면 적극 활용하자.



이건 뭐지

연속기

- 외식 백합 → 앉아 강펀치 → 이·백식 귀염
- (구석한정) 앉아 약펀치 → 강 규화 2히트 → 이·백식 귀염

DreamCast

춘리



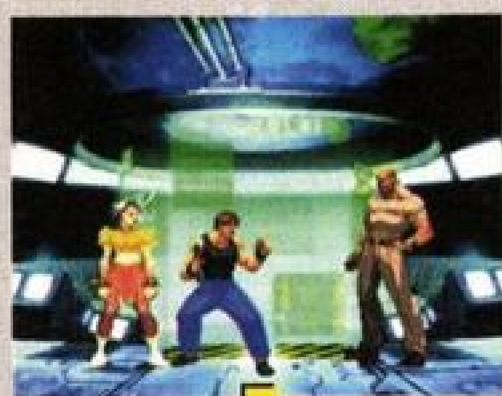
특수기	
학락각	↘+A
응조각	점프 중 ↓+B
유성락	공중에서 ↑이외 + Y
저축타	↙+B
삼각뛰기	벽 근처에서 →

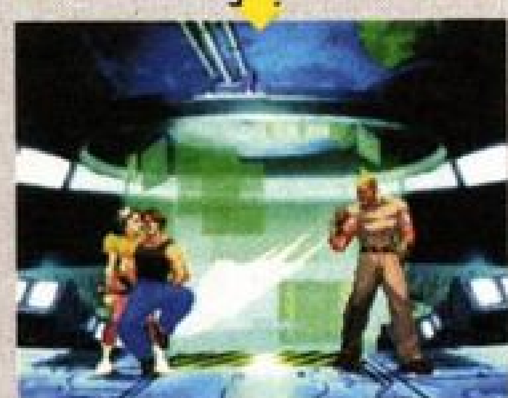
필살기	
기공권	←↙↓↘→+X/Y
백열각	A/B 연타
천승각	↓ 모아서 ↑ + A/B
스피닝 버드 킥	← 모아서 →+A/B

슈퍼 콤보	
기공장	↓↘→↓↘→+X/Y
천열각	← 모아서 →←→+A/B
패산천승각	↙ 모아서 ↘↙↗+A/B

다른 캡콤 캐릭터들이 대부분 제로 시리즈를 기반으로 하고 있는데 반해서, 춘리는 옛날 복장으로 등장한다. 기본기는 스파제로 시리즈에 비해서 많이 줄었지만 강력한 기술은 그대로 가지고 있다. 그리고 빠르다.

↙+강킥으로 전 스파 시리즈의 주무기였던 앉아 중킥(저축타)을 그대로 사용할 수 있다. 예전처럼 지상 견제에 공중찍기 기술인 응조각이나 뒤통수치기의 학락각도 여전하지만 마땅한 중단공격이 없다는 점이 문제다. 상대를 재빠른 견제로 경직시키고 잡기를 하는 등의 패턴을 생각해볼 수 있지만 약펀치와 약킥의 판정이 좋은 본 게임에서는 그다지 통용되지 않는 패턴.





난데없이 등장하는 홍푸(!)…하지만…



짜증나는 기술은 여전하군

학락각은 거리 조절에 의해 뒤통수를 치는지 앞을 치는지를 결정할 수 있으므로 다. 또한 히트 후 천승각 또는 패산천승각이 들어가므로 적극적으로 노리자.

스피닝 버드 킥: 이 기술이 왜 부활했는지는 알 수가 없다. 상대가 앉아있으면 맞지 않지만 기술을 처음 시작할 때는 앉아있는 상대도 공격 가능하다. 하지만 상대가 방어했을 경우의 빈틈이 너무 커서 다른 기술에 비해 활용도가 크게 떨어지는 기술. 이것이 없어도 춘리는 충분히 강한 캐릭터다.

천열각: 연속기로 사용하기가 가장 무난한 기술. 대부분의 캔슬되는 기본기에서 연결된다. 히트 후 기공장이나 패산천승각으로 연결할 수 있다.

기공장: 역시 연속기용 기술. 대부분의 초필살기가 그렇듯이 레벨2부터 발동시 무적시간이 있으므로 리버설용으로 사용하는 것도 좋다. 천열각 히트 후 연속기로 들어간다는 것도 매력적이다.

패산천승각: 커맨드가 어렵다. 패드로 하면 손가락에 굳은살이 잡히게 하는데 공헌하는 기술이기도 하다. 단 성능은 우수하므로 확실하게 입력할 수만 있다면 적극적으로 활용하자. 학락각 후, 천열각 후 모두 추가타로 넣을 수 있다.

연속기

- 점프 강펀치 → 저축타 → 천열각
- (구석한정) 레벨 1 기공장 → 레벨 2 패산천승각 또는 천승각
- (구석한정) 앉아 약펀치 → 앉아 강펀치 → 천열각 → 기공장 또는 천승각 또는 패산천승각
- (구석한정) 앉아 강킥 → 천열각 → 패산천승각 → 기공장



구석에서 성공이면



바로 추가공격이 가능하다

EX 춘리

특수기	
학락각	↘+A
응조각	점프 중 ↓+B
유성락	공중에서 ↑이외 + Y
저축타	↙+B
삼각뛰기	벽 근처에서 →

필살기	
백열각	A/B버튼 연타
스피닝 버드 킥	↓ 모아서 ↑ + A/B (공중가능)

슈퍼 콤보	
천열각	← 모아서 →←→+A/B
스피닝 호넷 킥	↙ 모아서 ↘↙↗+A/B

일반 춘리에 비해 기술이 많이 삭제되었고 추가된 것은 별로 없는 캐릭터. 그것도 중요한 기술이 다 삭제되어서 싸우기가 크게 불편해졌다.

스피닝 버드 킥: 공중에서도 사용 가능해졌다. 저축계열 기술을 어떻게 공중에서 사용하는가 하는 의문을 가질 수도 있지만, 레버를 아래로 내리고 있다가 점프하면서 바로 킥버튼을 누르면 잘 나간다. 지상에 착지할 때까지 공격 판정이 그대로 유지되긴 하지만 그 사용 용도가 매우 불확실한 기술.



이런걸 공중에서 쓰다니

스피닝 호넷 킥: 스피닝 버드 킥의 강화판으로 류의 진공 용권선풍각을 생각하면 이해가 빠를 것이다. 판정은 진공 용권선풍각과 거의 같지만 성능에 비해 커맨드가 너무 어려워 제대로 사용하기 힘든 기술이다.



춘리의 '진공 용권선풍각 따라하기'

연속기

- 앉아 약펀치 → 앉아 강펀치 → 천열각 또는 스피닝 호넷 킥

시라누이 마이



특수기	
상단 찌르기	→ + Y
삼각뛰기	벽 근처에서 →

필살기	
화접선	↓↘→ + X/Y
용염무	↓↙← + X/Y
무사사비의 춤(공중)	점프 중 ↓↙← + X/Y
무사사비의 춤(지상)	↓ 모아서 ↑ + X/Y
필살인봉	←↙↓↘→ + A/B

초필살기	
초필살인봉	↓↙←↙↓↘→ + A/B
시라누이류오의·홍주작점프 중	↓↙←↓↙← + X/Y

어디가도 요란한 복장과 흔들리는 가슴(!)은 여전한 캐릭터다(이 게임으로 오면서 더 섹시해진 거 같다는…). 기본 모션과 캐릭터의 외모는 KF 97 이후의 마이를 기본으로 하고 있지만 기술은 기본적인 것밖에 사용할 수 없어 약간 아쉬움이 남는 캐릭터. 앉아 강킥의 모션에도 약간의 변화가 있었는데 아랑전설 시리즈부터 마이의 팬이었다면 그 차이점을 금방 알 것이다.

KF 시리즈의 근접 서서 강펀치를 여기서는 → + 강펀치의 특수기로 사용하는데 근접전에서의 판정이 좋으니 자주 사용한다(캔슬은 되지 않는다).



판정 좋고 빠르다



자세히 보면 큰 차이점이…



춘리 VS 춘리?



…

화접선: KF 시리즈와는 달리 발동이 아주 빨라져서 강펀치 캔슬 연속기로도 무난히 들어가고 대 장풍전에서도 훨씬 유리해졌다. 아쉽게도 부채를 꺼내는 속도도 무지 빠르다-_-

필살인봉: KF시리즈와 마찬가지로 딜레이가 커서 연속기로만 사용하는 게 좋다. 앉아 약킥에서도 들어갈 정도로 빨라졌지만 역시 활용도가 낮은 기술.

무사사비의 춤: 사용후의 딜레이는 줄어들었지만 기술의 준비 모션부터 기술 자체의 속도 등이 모두 느려져서 상대가 보고 막거나 반격하기가 더 쉬워졌다.

초필살인봉: 마이하면 빼놓을 수 없는 기술. 레벨 1, 2, 3 모두 발동속도가 똑같아 연속기로 쓰기 더 좋아졌다. KF 97때부터 마이의 밥줄이었던 앉아 강펀치 → 초필살인봉도 가능.

시라누이류 오의·홍주작: 새로 생긴 기술로서 무사사비의 춤 강화판이라고 보면 된다. 발동은 빠르고 딜레이도 적지만 사정거리가 짧아서 거리를 잘 맞춰야 한다. 점프 공격에서 캔슬해서 연속기로도 사용할 수 있다.



공중에서의 초필살인봉…이라고 할 수도 있으려나

연속기

- 점프 강킥 → 앉아 강펀치 → 용염무 또는 필살인봉 또는 초필살인봉
- 앉아 약킥 → 앉아 약킥 → 필살인봉 또는 초필살인봉
- 점프 강킥 또는 펀치 → 시라누이류 오의·홍주작

EX 시라누이 마이

특수기	
상단 찌르기	→ + Y
삼각뛰기	벽 근처에서 →

필살기	
화접선	↓↘→ + X/Y
용염무	↓↙← + X/Y
무사사비의 춤(공중)	점프 중 ↓↙← + X/Y
무사사비의 춤(지상)	↓ 모아서 ↑ + X/Y
양염무	↓ 모아서 ↑ + A/B

초필살기	
초필살인봉	↓↙←↙↓↘→ + A/B
물새의 춤	↓↘→↓↘→ + X/Y

연속기로 넣기 편한 물새의 춤이 추가된 것만으로도 보통 마이에 비해서 더 강력해졌다고 생각되는 EX 마이. 기본 필살기는 보통 마이와 같지만 알 수 없는 것은 왜 필살인봉이 삭제되었는가에 대한 이유. 활용도는 크게 줄었지만 마이하면 빼놓을 수 없는 기술인데…

양염무: 리얼바우트 아랑전설 시리즈에 있던 기술과 비슷하지만 범위가 아주 좁아져서 대공기의 효과 밖에 기대 못하지만, 그나마 발동도 느려서 대공기로의 활용도 의문.



불기둥 소환술…

물새의 춤: KF시리즈에 있던, 화접선을 3개 던지는 기술. KF시리즈와 달리 발동이 빨라서 연속기로 쓰기 적당하다. 역시 앉아 강펀치에서 캔슬하는 게 가장 적절. 초필살인봉 후 추가타로도 넣을 수 있다.



하나 둘 셋

연속기

- 앉아 약킥 → 앉아 약킥 → 필살인봉 또는 초필살인봉
- 점프 강킥 → 앉아 강펀치 → 물새의 춤
- 초필살인봉 → 물새의 춤

DreamCast

가일



특수기	
스피닝 백너클	→ + Y
슬라이드킥	↙ + B
롤링소배트	→ 또는 ← + A
플라잉 버스터 드롭	공중에서 ↑ 이외+ B
플라잉 메이어	공중에서 ↑ 이외+ Y

필살기	
소닉 붐	← 모아서 → + X/Y
서머솔트 킥	↓ 모아서 ↑ + A/B

슈퍼 콤보	
토탈 와이프아웃	← 모아서 → ← → + X/Y
서머솔트 스트라이크	↙ 모아서 ↘↙↗ + A/B

역시 '이것이 가일이다' 라는 생각이 절로 들게 만드는 캐릭터다. 필살기도 단 두가지, 소닉붐과 서머솔트밖에 없다. 그러나 달랑 2개뿐인 필살기라도 강하다. 옛날의 스파 시리즈나 스파EX 시리즈와 똑같은 패턴과 전략을 모두 사용할 수 있기 때문. 소닉붐으로 견제하고 넘어들어오는 상대를 서머솔트 또는 앉아 강펀치로 격추. 또 소닉붐…. 대기 군인의 신화는 계속된다.

소닉붐: 옛날의 가일과 맞먹을 정도의 적은 딜레이로 다양한 심리전이 가능하고 구석에서 히트할 경우 연속기까지 사용할 수 있는 강력한 기술. 약 소닉붐은 전진 속도가 느리니 쫓아들어가서 슬라이드킥이나 스피닝 백너클로 견제. 점프해 들어오는 상대는 앉아 강펀치로 격추. 앉아서 가만히 있거나 하단기로 견제하려는 상대는 롤링 소배트로 공격…. 무궁무진한 패턴이 있다.



이 정도의 딜레이다

서머솔트 킥: 두말할 필요가 없는 가일의 대공기. 고전 스파시리즈와 마찬가지로 약펀치에서도 들어가며 판정도 거의 비슷하다. 판정이 많이 약했던 제로 시리즈의 내쉬의 서머솔트 킥과는 다르다는 것을 보여준다. 잘 들으면 '삼한사온(三寒四溫)!' 이라는 기술명을 외치는 것을 들을 수 있다.



쓸게 이거밖에 없는데 어쩌라고

토탈 와이프아웃: 스파제로의 찰리(내쉬)가 사용하던 난무계열 기술과 비슷하다. 약펀치에서도 연속기로 들어갈 정도로 발동이 빨라 연속기에 사용하는 것이 가장 적절하다.

서머솔트 스트라이크: 대공기보다는 상대의 공격을 예측하고 리버설 용으로 사용하는 것이 더 위력이 강하다. 기술 사용이 매우 힘든데, 꼭 ↙↘↙↗로 입력할 필요 없다. ↙↘↙↘로 입력해도 나가며 간편하다. 연속기로 사용할 때에는 ↙↙↙↗로 넣어도 된다. 레벨 2 서머솔트 스트라이크 후 레벨 1을 또 맞출 수도 있다.

연속기

- 앉아 약킥 → 앉아 약펀치 → 약 서머솔트 또는 토탈 와이프 아웃 또는 서머솔트 스트라이크
- (구석한정, 화면 절반정도의 거리에서) 약 소닉붐 → 앞으로 구르기(전력질주 가능시에는 앞으로 달려간다) → 앉아 약펀치 → 앉아 약펀치 → 약 서머솔트
- (구석한정) 앉아 약펀치 → 서서 약펀치 → 레벨 1 토탈 와이프아웃 → 레벨 2 서머솔트 스트라이크



구석에서 토탈 와이프아웃 후



서머솔트 스트라이크가 들어간다

EX 가일

특수기	
스피닝 백너클	→ + Y
슬라이드킥	↙ + B
플라잉 버스터 드롭	공중에서 ↑ 이외+ B
플라잉 메이어	공중에서 ↑ 이외+ Y
리프트 어퍼	↘ + Y

필살기	
소닉 붐	← 모아서 → + X/Y
서머솔트 킥	↓ 모아서 ↑ + A/B

슈퍼 콤보	
서머솔트 스트라이크	↙ 모아서 ↘↙↗ + A/B

일반 가일에 비해 고전 스파시리즈 쪽에 더 가까워진 캐릭터. 하지만 사용하기는 더 어려워졌다. 일반 가일의 앉아 강펀치였던 어퍼컷이 특수기로 변하고 대신 예전의 앉아 중펀치였던 기술을 사용할 수 있게 되었다. 이것은 서머솔트 킥을 이용한 연속기가 다소 쉬워졌다는 것을 의미하며 슈퍼 콤보인 서머솔트 스트라이크로도 캔슬 가능하다(어차피 슈퍼 콤보는 이것 하나뿐이다).



새로 추가된 일반기



이것이 달리기가 가능해진 가일의 사기성이다



KF 94…

연속기

- (구석한정) 약 소닉붐 → 앞으로 구르기 → 앉아 강펀치 → 강 서머솔트 또는 서머솔트 스트라이크
- (구석한정) 앉아 강펀치 → 서머솔트 스트라이크 → 서머솔트 스트라이크



테리 보가드

특수기	
라이징 어퍼	↘ + Y

필살기	
파워 웨이브	↓↘→ + X/Y
번 너클	↓↙← + X/Y
크랙 숏	↓↙← + A/B
라이징 태클	↓ 모아서 ↑ + X/Y

초필살기	
파워 게이저	↓↙←↙→ + X/Y
버스터 울프	↓↘→↓↘→ + A/B

SNK게임 하면 빼놓을 수가 없는 캐릭터 중 하나가 바로 테리 보가드. 기본 기술과 외모는 KF시리즈와 비슷하지만 초필살기는 오히려 「MOW(마크 오브 울브즈)」의 것을 가져다 쓰고 있다.



기~스!!!

2단 히트인 강펀치를 이용한 연속기의 입력이 간편해서 사용하기 쉬운 캐릭터. 테리의 거의 모든 연속기는 이 기술로부터 파생된다고 해도 과언이 아니다. 특수기인 라이징 어퍼도 캔슬이 가능하고 기타 일반기술은 KF시리즈(97 이후)의 테리와 거의 비슷하다.

파워웨이브: 다른 게임의 테리에 비해 발동이 상당히 느려져 연속기로는 사용할 수 없다. 간혹 견제용으로 사용하는 것 외에는 쓸모 없는 필살기가 되어버렸다.

번 너클: 판정은 좋지만 강으로 사용하면 경직이 크므로 주의하자. 거리를 맞추어 약으로 사용하면 상대가 반격하지 못한다. 기술 발동속도만큼은 빠르므로 초필살기를 쓸 수 있는 게이지가 없을 때 연속기로 사용하는 것이 좋다.

라이징 태클: 대공기로서는 뛰어나지만 공격판정이 적어져서 지상에 있는 상대를 걷어올리기가 다소 힘들어졌다. 레벨 2 이상의 버스터 울프 후 추가타로 넣을 수 있다.

크랙숏: 예전처럼 다단히트는 되지 않지만 공격판정이 착지하기 직전까지 유지되어 사용하기 편해진 기술이다. 딜레이도 없는 편이라 남발해도 좋은 필살기. 대공기로서의 성능마저 가지게 되었다.

파워게이저: 대공기로 사용할 수 있던 다른 게임과 달리, 주로 연속기용 초필살기.

버스터울프: 커맨드 입력이 간편해서 연속기로 쓰기도 좋고 레벨 2 이상일 경우 추가공격이 가능해지는 강력한 기술이다. 상대가 가드해도 쭈~욱 밀려나버려 딜레이가 없으므로 SNK 그루브의 경우 남발해도 좋은 초필살기이다.

연속기

- (캡콤 그루브) 점프 강킥 → 서서 강펀치(2히트) → 레벨 2 또는 3 버스터 울프 → 레벨 1 파워게이저 또는 라이징 태클
- (SNK 그루브) 점프 강킥 → 서서 강펀치(2히트) → 진초필 버스터 울프 → 파워게이저 또는 라이징 태클
- 점프 강킥 → 서서 강펀치(2히트) → 번너클



파워웨이브를 쫓아가서



때리고



마무리



캔슬후

EX 테리 보가드

특수기	
라이징 어퍼	↘ + Y

필살기	
파워 웨이브	↓↘→ + X/Y
번 너클	↓↙← + X/Y
크랙 숏	↓↙← + A/B
파워 덩크	→↓↘ + A/B

초필살기	
파워 게이저	↓↙←↙→ + X/Y
버스터 울프	↓↘→↓↘→ + A/B

라이징 태클이 삭제되고 대신 파워 덩크가 생긴 테리. 나머지는 비슷하지만…. 파워덩크를 어떻게 활용하는가가 관건이 될 듯. 어차피 테리는 크랙숏이 주력 필살기다!

파워 웨이브: 아랑전설 시리즈의 라운드 웨이브와 비슷한 기술이 되어버렸는데 공격범위가 의외로 좁아서 제대로 쓰기 힘들다. KF시리즈처럼 하단기도 아니며, 그렇다고 연속기로 들어가는 것도 아니다.



파워 웨이브? 라운드 웨이브? 어느쪽이냐

파워덩크: 삭제된 라이징 태클 대신 추가된 기술. 라이징 태클에 비하면 대공기로서의 성능은 크게 떨어진다. 지상에서의 판정은 약간 나은 편이라 공격해오는 상대를 걷어내기는 다소 쉬워진 편. 연속기로 사용할 수도 있지만 기술의 판정이 짧아서 빨리 하지 않으면 빗나가버리고 만다.



무릎 부분의 판정이 약해져버린 파워덩크

연속기

- (구석한정, 캡콤 그루브) 점프 강킥 → 서서 강펀치(2히트) → 레벨 2 또는 3 버스터 울프 → 레벨 1 파워게이저 또는 파워 덩크
- (구석한정, SNK 그루브) 점프 강킥 → 서서 강펀치(2히트) → 진초필 버스터 울프 → 파워게이저 또는 파워덩크



에드몬드 혼다

특수기	
플라잉 스모 프레스	점프 중 ↓ + B
쓸어차기	← 또는 → + B

필살기	
백열장타	X/Y 연타
슈퍼 박치기	← 모아서 → + X/Y
슈퍼 백관 떨구기	↓ 모아서 ↑ + A/B
대은행 던지기	근접해서 레버 1회전 + X/Y

슈퍼 콤보	
귀무쌍	← 모아서 →←→ + X/Y
오로치 부수기	근접해서 레버 2회전 +X/Y (레벨 3 전용)

연속기보다는 한방의 위력이 강한 기본기와 기술, 잡기로 승부하는 캐릭터. 제로3의 기술을 그대로 갖고 있다.

쓸어차기의 리치가 앉아 강킥보다 더 길고 판정도 하단이라 자주 사용하면 좋다. 대공기로는 서서 강펀치가 고성능.

플라잉 스모프레스로 뛰어들어가면 역가드를 노리기에 좋고, 점프 강킥은 리치가 길기 때문에 원거리에서 뛰어들 때에 사용하자. 또 판정이 좋은 점프 강펀치는 공중에서 격돌할 때 쓰면 좋다.

백열장타: 에너지 깎기에 좋은 기술. 하지만 움직일 수가 없어서 약간 불편하다.

슈퍼 박치기: 딜레이가 별로 없어 혼다의 밥줄로 주로 사용한다(단 원거리에서의 사용은 상대의 반격을 받기 쉽다). 강펀치로 사용하면 약펀치나 약킥 캔슬로 들어간다. 또 주된 사용법이라면 하단 장풍 계열이 많은 SNK캐릭터들의 장풍을 무시하고 공격할 수 있다는 점. 사용 시기만 적절하면 승룡계의 공격에 당하지 않고 반격할 수 있다.
발동시 약간의 무적시간을 이용, 대공기로 사용해도 좋다.


당신에게는 뭘로 들리는가. 원래 대사는 '돗스고이(どっすごい)!' 이지만…

대은행 던지기: 대시 후에 사용하면 효과가 크며 앉아 약킥이나 약펀치를 가드 시킨 후 잡는 패턴도 유용하다. 제로 시리즈보다 데미지가 대폭 줄은 것이 가슴아프다. 그래도 멋지니 사용해 볼까…?

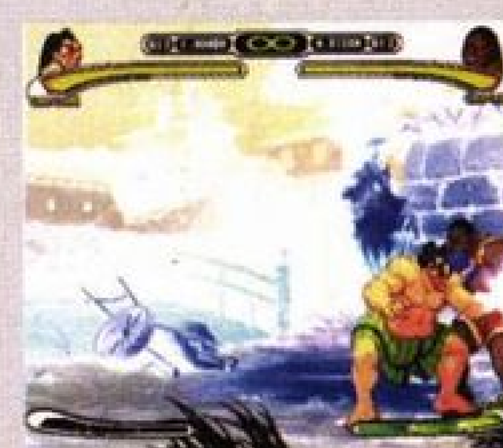

저 몸집으로 찍는데 데미지는 왜 이리 약해?

슈퍼 백관 떨어뜨리기: 약킥으로 사용시 상승할 때에도 공격판정이 있지만 유용한 기술은 아니고 성능 좋은 대공기를 갖고있는 상대라면 사용을 삼가는게 좋다.

귀무쌍: 슈퍼박치기의 강화판. 역시 원거리보다는 근거리에서, 상대의 공격(특히 하단)을 예측하고 쓰면 효과가 좋다. 레벨 2 이상이라면 약펀치 캔슬로 들어가며, 무적시간을 이용한 대공기로 써도 되지만 굉장히 늦게 사용하지 않는 한 모두 히트 시킬 수 없다.

오로치 부수기: 커맨드 입력이 어려워서 점프 후에 주로 사용하게 되는데 슈퍼 백관 떨구기를 상대가 가드했을 경우 바로 잡아버리는 방법도 있다. 잡기 리치가 그리 길지 않다는 것이 가슴아프다. 흑…(담당기자의 주력 캐릭터이다).


상대가 방어하면


잡아버린다

연속기
- 점프 강킥 → 앉아 약펀치 또는 약킥 → 슈퍼 박치기
- 점프 강킥 → 앉아 약펀치 또는 약킥 → 레벨 2 또는 3 귀무쌍
- 점프 강킥 → 서서 강펀치 → 귀무쌍

EX 에드몬드 혼다

특수기	
플라잉 스모 프레스	점프 중 ↓ + B
쓸어차기	← 또는 → + B

필살기	
백열장타	X/Y 연타
슈퍼 박치기	← 모아서 → + X/Y
슈퍼 백관 떨구기	↓ 모아서 ↑ + A/B

슈퍼 콤보	
귀무쌍	← 모아서 →←→ + X/Y

커맨드 잡기 기술의 삭제로 인해 공격의 다양성이 크게 떨어진 캐릭터. 크게 파워다운되었으나 중요한 기술은 그대로 가지고 있다.
레버를 뒤로 하고 펀치 버튼을 누름으로서 예전의 중펀치였던 기술을 사용할 수 있게 되었으며 ↙ + B로 앉아 중킥이었던 기술도 사용 가능하다. 앉아 중킥의 경우 캔슬도 가능해서 연속기 입력이 다소 쉬워졌다. 또, 백열장타 사용시 앞뒤로 이동할 수 있는 것도 차이점.


좌우로 움직이면서 때밀기

연속기
- 점프 강킥 → 앉아 중킥(1타째 캔슬) → 슈퍼 박치기
- 점프 강킥 → 앉아 중킥(2타째 캔슬) → 귀무쌍


여기에서 캔슬


귀무쌍

사카자키 료



특수기	
고드름 쪼개기	→ + X

필살기	
호황권	↓↘→ + X/Y (공중가능)
호포	→↓↘ + X/Y
잠열권	←→ + X/Y
비연질풍각	↙ 모아서 → + A/B

초필살기	
패왕상후권	→←↙↓↘→ + X/Y
용호난무	↓↘→↘↓↙← + X/Y

KF시리즈를 기본으로 하고 있지만 사용하기는 고전 용호의 권 2쪽에 더 가까운 캐릭터다. KF 98의 엑스트라 료나 용호의 권 시절의 료를 해본 사람이라면 쉽게 사용할 수 있다. 하단 강킥이 리치가 길어서 사용하기 좋고 나머지 일반기는 KF 시리즈를 기본으로 하고 있지만 어딘가 어정쩡한 모션이다.


료 VS 류. 용오의 권!?

호황권: 공중에서도 사용가능해져서 활용도가 높아졌다. 특히 공중에서 사용해도 화면 끝까지 갈 정도로 사정거리가 길어서 원거리 견제용으로는 그만이다. 그런데 장풍의 모양이 영….


공중에서도 사용가능

호포: 모션이 용호의 권 1과 비슷한, 약간 불안정한 느낌이지만 무적기간이 길어 대공기로서의 성능은 최강이다.


모션은 어정쩡하지만 성능은 최강

잠열권: KF시리즈와 크게 달라진점이 없다. 입력을 빨리하면 연속기로도 사용가능하지만 연속기보다는 근접전에서 단독으로 사용하기가 더 좋다.

비연질풍각: 저축계열 필살기라는 불편함이 있지만 다른 게임의 료와는 달리 상대가 방어했을 경우 추가공격을 사용하지 않는다. 따라서 딜레이가 크게 줄어들어 그나마 활용도가 높아진 기술.

패왕상후권: 용호의 권 캐릭터하면 빼놓을 수 없는 기술. 1레벨도 2히트가 나오기 때문에 장풍계열 기술을 상대하기 좋은 기술이다. 그렇지만 탄이 나가는 속도는 느려서 KF시리즈처럼 사용하기는 약간 무리.


KF시리즈의 진초필 쪽에 더 가깝다

용호난무: 약공격에서도 이어질 정도로 속도도 빠르고, 상대가 가드해도 딜레이가 없다는 점에서 우수한 초필살기. 연속기에 사용하는 것이 효율적이지만, 판정이 좋기 때문에 무적시간을 이용해서 대공기로 사용하는 것도 좋다.

연속기

- 점프 강킥 → 앉아 강펀치 → 비연질풍각
- 점프 강킥 → 앉아 약킥 → 앉아 강펀치 → 호황권 또는 용호난무 또는 패왕상후권

EX 료

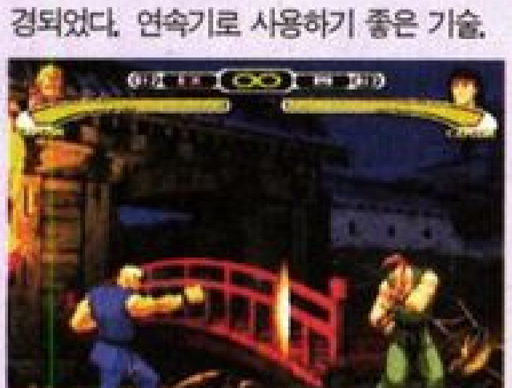
특수기	
고드름 쪼개기	→ + X (중단)

필살기	
호황권	↓↘→ + X/Y
호포	→↓↘ + X/Y
극한류 연무권	→↘↓↙← + X/Y
비연질풍각	↙ 모아서 → + A/B
맹호뇌신찰	←↓↙ + X/Y

초필살기	
패왕상후권	→←↙↓↘→ + X/Y
용호난무	↓↘→↘↓↙← + X/Y
천지패황권	↓↘→↓↘→ + X/Y
	(레벨 3/진초필 전용)

최근의 KF 시리즈 료에 더 가까워졌다. 하지만 기본적인 기술은 변한 것이 없는, 어중간한 위치에 있는 캐릭터다. 특히 그 천지무투의 자세(from 타이의 대모험)을 하고 있지 않는다는 것은….

호황권: KF시리즈처럼 근거리용으로 변경되었다. 연속기로 사용하기 좋은 기술.


변화된 호황권. 단이냐?

극한류 연무권: 잡기 기술인 KF시리즈와는 달리 일종의 돌진계열 기술처럼 변경되었는데 거리가 짧아 연속기로는 힘들지만 방어시 딜레이가 거의 없다. 하지만 마지막 공격이 호포로 끝나기 때문에 예전처럼 상대를 띄운 후 공격할 수는 없다.


극한류 연무권

맹호뇌신찰: KF시리즈의 기술과 별 차이가 없는 기술. 중단에 장풍기술 회피 + 공격의 효과가 있다. 상대가 장풍을 쏠 것을 예상하고 사용하는 것이 좋을 필살기.


이것까지 배워왔다

천지패황권: KF 97과 같은 그로기 효과는 없지만 발동도 빠르고 강력하다. 무적시간이 있어서 리버설 용으로 사용할 수도 있고, 연속기로 입력하기 쉽다. 원거리 서서 강펀치에서도 캔슬 가능하다.


一·擊·必·殺!

연속기

- 점프 강킥 → 앉아 강펀치 → 강 극한류 연무권
- 점프 강킥 → 앉아 약킥 → 앉아 강펀치 → 천지패황권 또는 기타 초필살기

블랑카



특수기	
아마존 리버 런	↘ + Y
록 크래시	← + Y
서프라이즈 포워드	→ + A + B
서프라이즈 백워드	← + A + B
비스트 스텝	↙ + B

필살기	
일렉트릭 선더	X 또는 Y 연타
롤링 어택	← 모아서 → + X/Y
백스텝 롤링	← 모아서 → + A/B
버티컬 롤링	↓ 모아서 ↑ + A/B

슈퍼 콤보	
다이렉트 라이트닝	← 모아서 →←→ + X/Y
사우트 오브 어스	↙ 모아서 ↘↙↗ + X/Y 연타

베니마루와 라이벌 관계가 성립되는(?) 캐릭터. 베니마루를 의식해서인지 전기를 사용하는 기술이 늘어났다(그것도 모두 슈퍼 콤보만). 레지오 1 캐릭터중에 가장 강력하다고 생각되는 캐릭터로, 만일 레지오 2정도만 되는 공격력과 방어력을 가졌다면 엄청나게 막강한 캐릭터일 듯. 그 강력함의 원인은 판정 좋은 기본기와 빠른 점프이다. 점프의 거리는 짧지만 워낙 빨리 떨어지기 때문에 승룡권 계열 기술은 노리고 쓰지 않는 한 맞추기 힘들 정도.

↙ + 강킥으로 예전의 앉아 중킥을 사용할 수 있으며 이것을 이용한 연속기도 가능하다. 록 크래시는 예전의 근접 중펀치로 1히트에서 캔슬이 가능해졌다.

일렉트릭 선더: 블랑카하면 빼놓을 수 없는 기술이지만 그다지 효용은 좋지 못한 기술. 그나마 연타에 자신 있다면 대공기로 쓸만하다. 판정이 약간 좋아진 것 같지만 여전히 하단공격에는 약하다.



블랑카하면 전기

롤링어택: 원거리에서 사용하면 피를 부르는 기술이지만 워낙 빠르고 딜레이도 없어서 블랑카의 주력기라고 할 만하다. 앉아 중킥(↙ + 강킥) 견제에서 연속기 또는 견제로 사용하면 적합하다. 혼다의 슈퍼박치기와 마찬가지로 하단 장풍 기술을 뚫고 가기 때문에 SNK캐릭터들은 상대하기 약간 곤란하다.

백스텝 롤링: 대각선으로 올라가는 롤링 어택인데 내려올때도 공격판정이 있다. 장풍 계열 기술을 피하고 기습하는 용도이지만, 맞은 상대가 쓰러지지 않는 것이 문제점. 앉아 중킥 후 롤링 어택을 쓰려다 실수로 나가는 경우가 많은데, 이것은 공략 초반에 말했던 '버튼을 뗄 때도 필살기 입력을 받는' 캡콤식 캔슬 시스템의 영향 때문이다. 즉 앉아 중킥의 킥버튼을 떼는 순간 레버가 앞쪽으로 가 있다면 백스텝 롤링이 나가게 되는 것. 이것을 방지하려면 킥 버튼을 누른 상태로 롤링어택을 써주면 된다.

버티컬 롤링: 올라갈때만 판정이 있는, 대공기 전용의 기술. 발동이 빨라서 의외로 성능이 좋다.

서프라이즈 포워드/백: 대시와 모션이 같고 기능도 같은 대시 기술이지만 일반기에서 캔슬이 된다. 따라서 연속기 입력 도중 연속기를 캔슬하고 잡거나 뒤로 빠지는 패턴을 사용할 수 있다.

다이렉트 라이트닝: 롤링어택의 강화판. 다단히트같아 보이는데 다단히트는 절대 아닌. 그러면서 딜레이는 별로 없는 기술이다. 원래 슈퍼 콤보였던 그랜드 세이브 롤링보다 훨씬 강력한 성능을 지녔다.

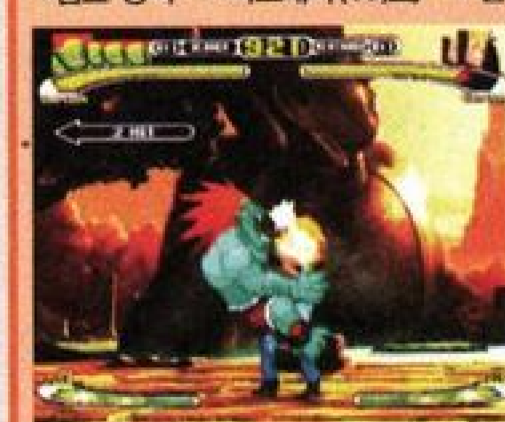
사우트 오브 어스: 일렉트릭 선더의 강화판이라고 보면 된다. 바싹 붙어서 사용하지 않는 이상은 풀히트가 안되고 판정도 별로 좋지 않으니 상대를 구석에 몰아넣고 사용하든가 이걸 사용할 게이지를 강력한 슈퍼 콤보 다이렉트 라이트닝에 쓰는 것이 백번 낫다.



그나마 구석에서 사용하는 것이 효과가 크다

연속기

- 점프 강킥 → 앉아 약킥 × 2 → 앉아 중킥 → 롤링어택
- 점프 강킥 → 록크래시(1히트) → 롤링어택
- 와일드 팡(잡기) → 다이렉트 라이트닝
- 점프 강킥 → 앉아 강펀치 → 다이렉트 라이트닝



잡기 후 슈퍼 콤보. 타이밍 맞추기 힘들다



귀무쌍

EX 블랑카

특수기	
아마존 리버 런	↘ + Y
록 크래시	← + Y
서프라이즈 포워드	→ + A + B
서프라이즈 백워드	← + A + B
비스트 스텝	↙ + B

필살기	
일렉트릭 선더	X 또는 Y 연타
롤링어택	← 모아서 → + X/Y

슈퍼 콤보	
그랜드 세이브 롤링	← 모아서 →←→ + X/Y (모을 수 있음)

역시 추가된 것보다는 없어진 것이 더 많은 캐릭터. 특히 슈퍼 콤보의 성능이 크게 떨어져서 어디 한군데 믿을만한 구석이 없는 캐릭터가 되고 말았다.



록크래시에서…



캔슬되는 서프라이즈 포워드. 심리전으로 사용하자

그랜드 세이브 롤링: 스파2 터보에 있었던, 롤링어택의 강화판 기술. 기술명이 말해주듯이 거의 지면에 붙어서 롤링어택을 사용한다. 하지만 하단은…절대 아니다. 버튼을 누르고 있으면 기술의 위력이 조금 강해지지만 그다지 큰 차이는 없으며 오히려 상대가 반격하거나 피하기가 더 쉬워진다.



지상에서 데굴데굴… 담당기자의 특기다

연속기

- 주) EX만의 연속기는 하나도 없다.
- 점프 강킥 → 헤드버트(1히트에서) → 롤링어택
- 앉아 약킥 → 앉아 중킥 → 롤링어택



니카이도 베니마루

특수기	
드릴킥	점프 중 ↓ + B
스피닝 니 드롭	공중 근접시 ↑이외 + Y

필살기	
뇌인권	↓↘→ + X/Y (강펀치로 사용시 버튼연타로 데미지 추가가능)
거합축	↓↘→ + A/B
진공 편수구	→↘↓↙← + A/B (버튼 4개를 동시에 눌러서 캔슬)

초필살기	
뇌광권	↓↘→↓↘→ + X/Y
뇌영 스파크	↓↙←↓↙← + X/Y

KF 시리즈의 초강력 베니마루에 비하면 많이 약화된 캐릭터(게다가 레지오 1등급 캐릭터다). 사실 레지오 1등급 캐릭터치고는 성능이 좋지만 데미지의 한계가 있어서 강한 캐릭터라고 볼 수는 없다. 레지오를 조정해서 사용하면 좋아질까…?



쿄와 대전시 나타나는 구경하는 다이몬 고로

뇌인권: 강펀치로 사용시 버튼을 눌러서 3단계까지 모을 수 있다(그만큼 기술 발동은 느려진다). 강펀치로 사용할 때 그냥 사용하게 되면 오히려 약펀치로 사용하는 것보다 데미지가 떨어지니 연속기에 사용하려면 약펀치로 사용하자. 최근의 KF시리즈에서는 거합축 대신 이것이 더 각광받는 필살기인데 여기서는 왜 이리 약한지…. 그래도 딜레이는 없는 편.

진공편수구: 역시 베니마루하면 빼놓을 수 없는 기술. 그런데 최근의 KF 시리즈 기술이 아닌 KF 94의 기술을 기본으로 하고 있다. 즉 1히트만 되어도 상대가 쓰러져버리는 것. 따라서 연타는 불가능하지만 방어시에는 다단히트! 에너지 깎기에 좋을 것 같지만…. 가드되면 오히려 상대를 끌어들이는 매우 우수한, 아니 우스운 성능을 지니고 있어서 확실하게 반격당한다. 기본기에서 캔슬할 수 있으므로 연속기의 용도로만 사용하자.



94의 모션을 사용하고 있다

거합축: 베니마루의 트레이드 마크로서 여전히 약킥 캔슬로 잘 들어간다. 아쉽게도 반동 3단차기는 없다.



역시 베니마루의 밥줄

뇌광권: KF시리즈와 같은 고도조절 기능은 없고 판정도 상당히 안 좋아졌다. 예전엔 중단 뇌광권도 점프 공격을 씹을 수 있었는데…. 흠. 멋지긴 하지만 뇌영 스파크를 활용하도록 하자. 뇌영 스파크도 멋지니까….

뇌영 스파크: 새로 추가된 기술로서 일종의 돌진계 기술. 상대가 막을 경우 딜레이가 상당하니 연속기로 사용하는 것이 좋다. 데미지는 그다지 높지 않지만 발동이 빠른 무적기로서의 역할도 해낸다.



신기술 뇌영 스파크

연속기

- 점프 약킥 → 앉아 약킥 × 3 → 거합축
- 점프 강킥 → 서서 강킥 → 진공 편수구 또는 뇌광권 또는 뇌영 스파크
- 앉아 약킥 → 앉아 강펀치 → 뇌영 스파크

EX 베니마루

특수기	
드릴킥	점프 중 ↓ + B
잭나이프킥	→ + A
스피닝 니 드롭	공중 근접 ↑이외 + Y

필살기	
뇌인권	↓↘→ + X/Y
대공뇌인권	→↓↘ + X/Y
거합축	↓↘→ + A/B
진공 편수구	→↘↓↙← + A/B
베니마루 코레더	근접→↘↓↙← + X/Y

초필살기	
뇌광권	↓↘→↓↘→ + X/Y
뇌광권·대공	↓↘→↓↘→ + A/B
엘렉트리거	→↘↓↙←→↘↓↙← + X/Y

일반 베니마루에 비해 상당히 파워업 되었다. KF 시리즈에서 사용하던 기술의 대부분을 다 사용할 수 있게 되어 사용하기가 더 편해진 캐릭터. 그래도 앉아 약킥을 주력 견제로 사용한다는 것은 변하지 않는다.

대공 뇌인권: 대공 뇌인권이 있는 베니마루! 그것이 바로 EX 베니마루이다. 대공기로 쓸만한 기술이 없는 베니마루로서는 그나마 대공기로 믿고 사용해줘야할 기술.



공중으로도 사용가능

진공 편수구: 일반 베니마루와 모션이 같지만 KF 97과 같은 다단히트로 변경되었다. 그대신 캔슬이 안되지만, 상대가 가드해도 노멀처럼 상대를 끌어들이진 않기 때문에 쓸만하다.



다단히트로 변경되었다

베니마루 코레더: 잡기 거리도 좋은 편이고, 데미지도 좋은 편. 대시와 함께 사용할 수 있어 EX베니마루를 더 강하게 만들어 준다. EX를 선택했다면 베니마루 코레더를 노려라!

뇌광권: 공중으로도 사용할 수 있게 되었다. 발동이 빨라서 상대의 점프공격을 보고 바로 사용할 수 있다. 하지만 판정은 여전히 안 좋다_-.



쭉쭉 올라가는 포인트가 보일 것이다

엘렉트리거: 입력이 편해서 대시 후에 바로 사용하기 좋다. 근접전에서 사용하면 효과가 크다. 베니마루는 장기에프처럼 둔한 캐릭터가 아니므로 잡을 기회도 훨씬 많다. 또한 아케이드 모드에서 그루브 포인트 올리기에 딱 좋은, 완전 버그성 기술. 레벨 3/진초필 엘렉트리거 한번에 거의 40포인트 이상이 올라가며 재수좋게 카운터로 잡으면 무조건 100까지 올라간다. EX 베니마루의 주력 초필살기.

연속기

- 점프 강킥 → 서서 강킥 → 진공 편수구

달심



특수기	
요가 춤	→ + X
드릴 킥	점프 중 ↓ + B
드릴 박치기	점프 중 ↓ + Y

필살기	
요가 파이어	↓↘→ + X/Y
요가 플레임	→↘↓↙← + X/Y
요가 블래스트	→↘↓↙← + A/B
요가 텔레포트 (화면 절반)	→↓↘(전방) 또는 ←↓↙(후방) + X + Y
요가 텔레포트 (화면 끝)	→↓↘(전방) 또는 ←↓↙(후방) + A + B

슈퍼 콤보	
요가 볼케이노	↓↘→↓↘→ + A/B
요가 스트림	↓↘→↓↘→ + X/Y

긴 리치의 공격이 장기인 달심. 연속기보다는 긴 리치의 일반기와 필살기를 이용한 공격이 주가 된다. 전통적으로 강자였던 달심이 왜 레지오 1이 되어버렸는지 이해가 되지 않았으나 긴~ 리치의 기본기에 승룡권, 백식 귀신 태우기 등등이 맞는 순간 레지오 1이 이해가 된다…. 이상하게 예전보다 승룡권에 잘맞는 듯한 기분은 무얼까?

장거리 공격의 경우 상대가 바싹 붙어 있을 때 사용하면 맞지 않는다는 문제점이 있으니 근접전에서는 근거리용 일반기를 사용한다. 레버를 뒤로 하고 버튼을 누르면 해당 일반기의 근거리용 기술이 나가는데 이것은 모든 일반기에 다 적용된다. 물론 필살기로의 캔슬도 가능하다.



레버를 뒤로 하고 사용하는 근접전용 일반기

요가 파이어: 연속기로도 무난히 들어가는 장풍계열 기술. 요가 파이어로 견제하고 점프해서 넘어오려는 상대방을 강킥으로 격추하는 패턴은 여전하다.

요가 플레임: 전형적인 에너지 깎기용 기술로 쓰러진 상대 위에 깔아두는 식으로 사용하면 좋다.

요가 블래스트: 요가 플레임을 공중으로 사용하는 대공기용 기술. 대공기로 사용하려면 발동이 빠른 약킥으로 사용하는게 안전하다. 상대의 점프공격을 예측한다면 강킥으로 사용하거나 요가 볼케이노를 사용한다.

요가 텔레포트: 달심의 특성상 구석에 몰리면 싸우기가 상당히 불편해진다. 이때 빠져나가기 위해 사용하기 적절한 기술. 주로 킥버튼으로 사용하게 되는데 펀치 버튼으로 사용하기보다는 구르기 쪽이 더 낫기 때문이다.

요가 스트림: 기존의 요가 인페르노에서 약간 변형된 기술로 기술 자체의 판정이 하단이다. 연속기로 사용하기도 좋은 기술.



불구덩이 깔아놓기

요가 볼케이노: 요가 블래스트의 강화판으로 대공기 이외의 용도로는 사용하기 힘들다.

연속기

- 앉아 중킥(↙+B) → 요가 볼케이노



지상에서 쓰러면 이렇게 하자

- 요가 파이어 → 대시 후 서서 강킥 또는 강펀치



박치기에서 이어지는 슈퍼 콤보

EX 달심

특수기	
드릴 킥	점프 중 ↓ + A/B
드릴 박치기	점프 중 ↓ + Y

필살기	
요가 파이어	↓↘→ + X/Y
요가 플레임	←↙↓↘→ + X/Y
요가 블래스트	←↙↓↘→ + A/B
요가 텔레포트 (화면 절반)	→↓↘(전방) 또는 ←↓↙(후방) + 약펀치 + 강펀치
요가 텔레포트 (화면 끝)	→↓↘(전방) 또는 ←↓↙(후방) + 약킥 + 강킥

슈퍼 콤보	
요가 템페스트	↓↘→↓↘→ + A/B

고전 스파2 쪽에 더 가까워진 캐릭터. 기술이 많이 삭제되었지만 파워다운 되었다는 느낌은 들지 않는다. 노멀 달심에 있던 근거리용 일반기는 모두 사라졌지만 예전의 근접 강펀치(2단 박치기)가 부활해서 근접전에서 크게 불리해지지는 않는다. 또한 이것을 이용한 연속기까지 가능해서 달심의 밥줄이 될만한 기술이다. 또한 일반 달심의 서서 강펀치와 서서 강킥이 레버를 앞으로 하고 사용하도록 변경되었으며 일반 서서 강펀치와 서서 강킥은 예전의 중펀치, 중킥의 모션으로 변화되었다. 드릴킥의 경우 역시 예전처럼 버튼에 따라 각도조절이 되도록 변경되었다.



이것이 달심의 대사-_-

요가 플레임: 요가 블래스트와 함께 커맨드가 변경되었다. 요가 파이어와 커맨드가 거의 비슷해서 사용하기가 조금 어려워졌다는 것이 문제.

요가 템페스트: 스파2 터보에 있었던, 요가 파이어의 강화판 기술. 하지만 이 게임에서는 연속기로 쉽게 들어가기 때문에 활용도가 더 높아졌다.

연속기

- 서서 강펀치(1타째 캔슬) → 요가 파이어 또는 요가 플레임
- 서서 강펀치(2타째 캔슬) → 요가 템페스트



2단 박치기 부활!!!

킹



특수기	
슬라이딩 킥	↘ + B

필살기	
베놈 스트라이크	↓↘→ + A/B
더블 스트라이크	↓↘→↓↘→ + A/B
서프라이즈 로즈	→↓↘ + A/B
트랩 숏	←↓↙ + A/B
토네이도 킥	→↘↓↙← + A/B

초필살기	
일루전 댄스	↓↘→↘↓↙← + A/B
사일런트 플래시	↓↙←↓↙← + A/B

KF시리즈의 킹에 비하면 약체화된 캐릭터(레지오 1등급 캐릭터니까…). KF 시리즈의 감각으로 사용하기가 다소 힘들어졌으나 그래도 1등급 캐릭터 중 쓸만한 캐릭터에 속한다.

근접 강킥 캔슬이 불가능해서 연속기 입력이 힘들어진 듯 하나, 약기술에서 연결되는 필살기가 많기 때문에 크게 문제될 것은 없다. 기타 일반기는 KF 시리즈에 비해서 크게 달라진 점이 없지만 슬라이딩이 약간 느려진 느낌이다(모션도 이상해졌다).

대공기로는 앉아 강펀치나 서서 강킥이 좋다. 앉아 강펀치는 가까이서 뛰는 적을 격추시키기에 적합하고, 서서 강킥은 약간 먼 거리에서 점프해오는 적을 격추하기에 좋다.



어딘가 모션이 어색해

베놈 스트라이크, 더블 스트라이크: 성능은 크게 달라진 것이 없지만 다른 장풍계열에 비해서 발동이 다소 느린 느낌의 기술이다. 그래도 견제기로 적당하다. 더블 스트라이크는 상대의 장풍 계열 기술을 미리 읽어서 반격하는 용도로 사용하는 것이 좋다. 발동도 꽤 빨라 연속기도 가능하지만, 강으로 사용해야 연속으로 히트하는 것을 알아두자.

서프라이즈 로즈: 예전처럼 밟고 내려가는 형식이 아니라 상대를 가볍게(!) 밟아주고 뒤로 물러나는, 아랑전설때의 김갑환 비상각같은 기술이 되어버렸다. 따라서 상대가 막았을 때는 반격당할 수 있으니 주의. 올라갈 때에도 판정이 있으니 되도록 근접해서 사용하거나 연속기로 사용하자. 상대가 구석에 있을 때 펀치로 잡은 후 연속기로 들어가기도 한다.



가볍게(!) 밟아주기

트랩 숏: 약킥 캔슬로 들어갈 정도로 발동이 빠르지만 대공기로서의 성능은 거의 없어졌다.

연속기로 사용 후 사일런트 플래시가 들어가는 것을 이용하면 강력한 연속기가 성립한다.

토네이도 킥: KF 94의 토네이도 킥을 사용한다. 사정거리가 대폭 줄어들어서 첫 번째 공격이 잘 맞지 않는 경우가 많아졌지만 발동이 빨라서 연속기로는 쓸만하다.

일루전 댄스: 발동시 무적기간이 있지만 그렇게 길지는 않고 오히려 이것 때문에 연속기로 사용할 수가 없으며 공격판정이 늦게 나와서 상대의 공격에 차단당하는 경우가 많다.

사일런트 플래시: 연속기용 초필살기로 한몫 단단히 한다. 초필살기의 게이지는 일루전 댄스에 쓰지 말고 이쪽에 쓰기 위해 모아두자. 공중에서 히트시키면 비록 1히트밖에 안하지만, 1발만 맞아도 위력은 꽤 대단하다.



빠른 캔슬이 중요하다

연속기

- (구석한정)점프 강킥 → 서서 약킥 → 트랩 숏 → 사일런트 플래시
- 앉아 약킥 → 앉아 강킥 → 서프라이즈 로즈
- 점프 강킥 → 앉아 강펀치 → 트랩사일런트 플래시
- (구석 한정)펀치 기본잡기 → 서프라이즈 로즈

EX킹

특수기	
슬라이딩 킥	↘ + B

필살기	
베놈 스트라이크	↓↘→ + A/B
맹습각	↓↙← + A/B
뛰어올라 2단차기	→↓↘ + A/B
트랩 숏	←↓↙ + A/B

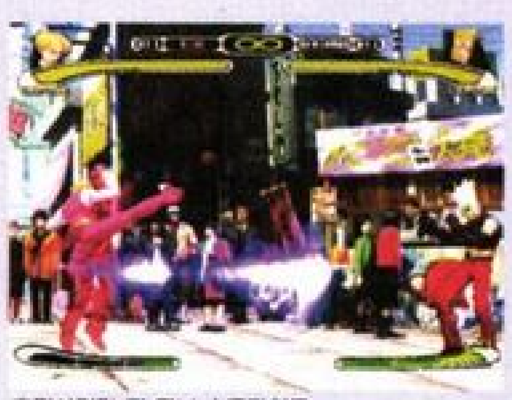
초필살기	
일루전 댄스	↓↘→↘↓↙← + A/B
더블 스트라이크	←→↘↓ + A/B

보통 킹과는 달리 용호의 권 2시절에 사용하던 기술이 몇가지 추가되었다. 기술만으로 보면 보통 킹에 비해서 약해졌지만 그래도 쓸만한 캐릭터.

맹습각: 용호의 권과 KF 94에서 사용하던 연속 발차기 기술인데 앞으로 나아가면서 기술을 사용하기 때문에 연속기로 사용하기 좋다. 위력도 트랩 숏과 비슷한데, 트랩숏은 강펀치 캔슬로 사용할 경우 약간이라도 밀려나면 히트시키기 힘든 것에 반해서 맹렬각은 맞추기 편하다. 그 대신 가드되면 크게 밀려나 릴레이가 없어 보이지만 거의 100% 반격당한다. 주의할 것.

뛰어올라 2단차기: 용호의 권 1에서 사용하던 2단차기와 비슷하지만 대공용으로 기술의 성질이 변했다. 사정거리가 짧아서 연속기로는 들어가지 않는 대공기 전용 기술이지만 다른 캐릭터의 대공기에 비하면 성능이 약간 떨어진다.

더블 스트라이크: 초필살기가 되어서 돌아온 기술. 용호의 권 2의 커맨드를 그대로 쓰고 있다. 진공파동권이나 패왕상후권같은 슈퍼 콤보/초필살기 계열의 장풍 기술을 상대할 때 사용하면 좋지만, 과연 보고 맞출 수 있을까? 대신, 펀치 잡기 이후 추격타로 들어간다는 점이 매력적이다. 잡기 이후에 노려서 사용해보자.



초필살기가 된 더블 스트라이크

연속기

- 점프 강킥 → 앉아 강펀치 → 더블 스트라이크 (←→↘+강펀치 ↓+킥버튼 식으로 입력한다)
- (구석한정) 펀치 기본잡기 → 뛰어올라 2단차기



추가공격이 들어간다

- 점프 강킥 → 서서 강펀치 → 맹습각 → 뛰어올라 2단차기 또는 더블스트라이크
- 펀치 기본잡기 → 더블 스트라이크 (구석에선 잘 들어가지 않는다)



장기에프

특수기	
플라잉 보디프레스	대각선 점프 중 ↓ + Y
플라잉 니 드롭	점프 중 ↓ + A

필살기	
더블 라리어트	X + Y
퀵 더블 라리어트	A + B
배니싱 플래트	→↓↘ + X/Y
스크류 파일 드라이버	근접해서 레버 1회전 + X/Y
아토믹 서플렉스	근접해서 레버 1회전 + A/B
플라잉 파워봄	레버 1회전 + A/B

슈퍼 콤보	
파이널 아토믹 버스터	근접해서 레버 2회전 + X/Y
에어리얼 러시안 슬램	↓↘→↓↘→ + A/B

파워 중심의 근접전 위주 캐릭터. 상대와의 거리를 얼마나 빨리 좁히는가가 승패의 관건이 된다. 구르기가 채용된 본 게임에서는 예전보다는 훨씬 거리를 좁히기 쉬워졌다. 게다가 전력질주 옵션을 켠다면….



레슬러들의 한판승부

더블 라리어트: 사용 후 좌우로 이동 가능. 대공기 및 장풍기술 회피에 주로 쓰이며 킥버튼으로 사용하면 회전시간이 짧아진다. 하지만 하단에는 무적판정이 없어서 파워웨이브 등의 하단 장풍기술은 피할 수 없다. 하단 장풍이 많은 SNK캐릭터들에게는 쓸모없는 기술이 될 듯.

퀵 더블 라리어트: 더블 라리어트가 중단 무적이라면, 퀵 더블 라리어트는 하단 무적이다. 하지만 말 그대로 '퀵'인지라 그 무적시간이 무척 짧다.

배니싱 플래트: 더블 라리어트의 부족한 점을 보완하기 위한 기술로 장풍기술에 대해서는 이것을 사용하는 것이 더 좋다. 거의 모든 장풍계열 기술(루갈의 카이저 웨이브까지)을 무산시킨다. 하지만 앞으로 나가면서 사용하는 기술이라 상대의 장풍을 보고 사용하기는 조금 힘들고 미리 예측하고 사용하는 것이 적절하다.

스크류 파일 드라이버: 장기에프하면 빼놓을 수 없는 최강의 잡기 기술. 역시 대시와 함께 사용하면 좋지만 대시 자체의 속도도 느린 편이니 주의를 요한다. 약 공격 견제 후 잡기나 점프 공격 후 잡기, 구르기 후 잡기, 대시 후 잡기. 연속기가 거의 없는 장기에프로서는 목숨 걸고 잡아야 한다. 대시 중 잡기를 하려면 →→↓←↑식으로 입력하면 잘 나간다.

플라잉 파워봄: 기존의 스파제로 시리즈와 같은 아머모드가 전혀 없어서 상대의 공격에 쉽게 저지당하기 때문에 사용하기가 힘들다. 상대가 쫄아있는 상태라면 몰라도 성공시키기 힘들다. 아토믹 스플렉스를 쓰다가 거리가 안 맞아 나가는 경우가 대부분.



과연 누가 잡혀줄까…?

에어리얼 러시안 슬램: 스파제로 시리즈에 있었던 공중잡기. 상대가 점프하는 것을 보고 바로 써도 되지만 대개 점프를 예측하고 깔아두는 식으로 사용하게 된다. 레벨 2부터는 무적시간이 있기 때문에 더 성능이 좋다.



상대의 점프를 보고 가볍게 사용 가능하다

파이널 아토믹 버스터: 조작이 어려워서 사용하기는 힘들지만 일단 잡으면 데미지가 크다. 점프 공격 후 노리거나, 상대에게 약 공격을 가드시키고 잡는 것도 좋지만, 상대의 견제 공격을 가드한 상태에서 재빨리 레버 2회전을 할 수 있다면 더 유용하게 사용할 수 있다. 단축커맨드로는 ←↓→↗←↓→↑로 넣으면 간편하다.

연속기

- 보디프레스 → 앉아 약킥 → 더블 라리어트 또는 퀵 더블 라리어트



장기에프의 유일한 연속기

EX 장기에프

특수기	
플라잉 프레스	대각선 점프 중 보디 ↓ + Y
플라잉 니 드롭	점프 중 ↓ + A

필살기	
더블 라리어트	X + Y
퀵 더블 라리어트	A + B
스크류 파일 드라이버	근접해서 레버 1회전 + X/Y

슈퍼 콤보	
파이널 아토믹 버스터	근접해서 레버 2회전 + X/Y

M.바이슨과 마찬가지로 기술만 대량 삭제되어 버린 캐릭터. 그렇다고 고전 스파의 패턴을 적용시킬 수 있는 것도 아니라서 전혀 사용할 필요가 없는 캐릭터가 되어버렸다.

연속기

- 보디프레스 → 앉아 약킥 → 더블 라리어트 또는 퀵 더블 라리어트



역시 밥줄은 이것뿐인가



이걸 얼마나 잘 쓰는가가 중요



라이덴

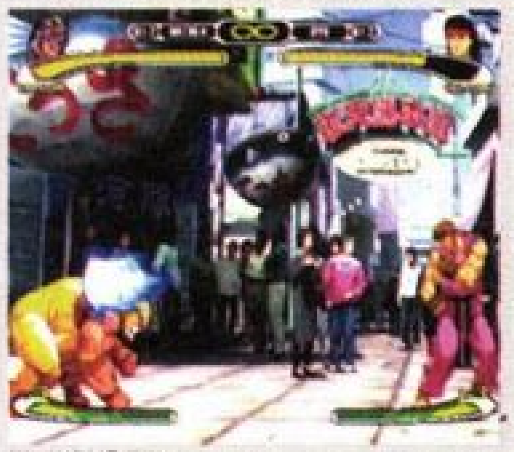
특수기	
플라잉 보디프레스	대각선 점프 중 ↓ + Y
슬라이딩 킥	↘ + B

필살기	
자이언트 봄	← 모아서 → + X/Y
독무	→↘↓↙← + X/Y
슈퍼 드롭킥	킥버튼 하나를 누르고 있다가 놓는다
선더 크래시 봄	근접해서 레버 1회전 + A/B
콤비네이션 보디블로우	←↓↙ + X/Y
헤드버트	보디블로우 후 ↓↙← + X/Y
프론트 서플렉스	보디블로우 후 ↓↙← + A/B

초필살기	
디스트럭션 드롭	근접해서 레버 2회전 + A/B
파이어 브레스	→↘↓↙←↘↓↙← + X/Y

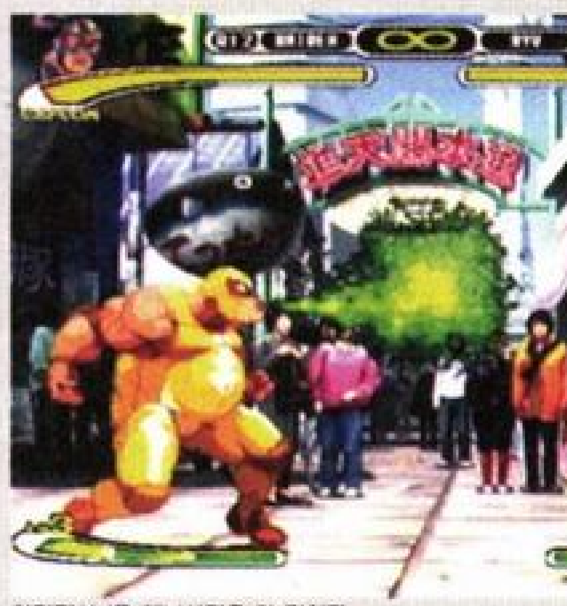
아랑전설 1의 라이덴을 기본으로 하고 있지만 사용하는 기술은 아랑전설 2의 빅 베어에 가까운 캐릭터. 캡콤의 장기에프에 대응되는 잡기 위주 캐릭터지만 어느 정도의 연속기도 가능하다.

자이언트 봄: 빅 베어가 사용하던, 발동시 상단 무적인 돌진계열 기술. 장풍계열 회피 + 공격에 좋으며 대공기로도 사용할 수 있다. 위력이 대단하기 때문에 주력으로 사용할만한 필살기.



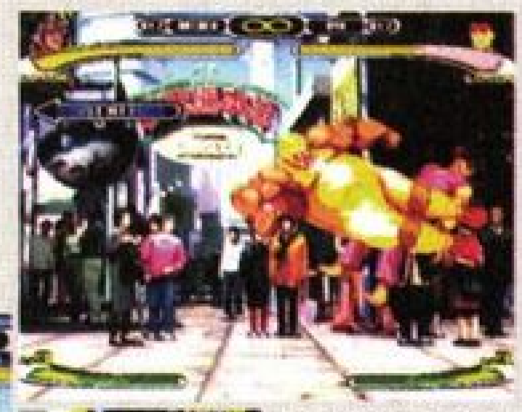
뭐…이런 용도다

독무: 옛날 아랑전설 1때 사용하던 독뽑기 기술이다. 대공기로 사용하려면 상대의 점프를 예측하고 써야 하며 상대가 앉아서 피할 수 있다는 단점이 있는 기술.



아랑전설 1을 해본사람은 알 것이다

슈퍼 드롭킥: 사용하기 전에 버튼 하나를 잠시 누르고 있어야 하는데 자주 쓰지 않는 약킥으로 사용하는 것이 좋다. 버튼을 누르고 있는 시간에 따라 위력이 더 강해진다. 바이슨의 턴펀치와 마찬가지로 라운드 시작 전부터 누르고 있어도 되니 습관을 들여 놓도록 하자.

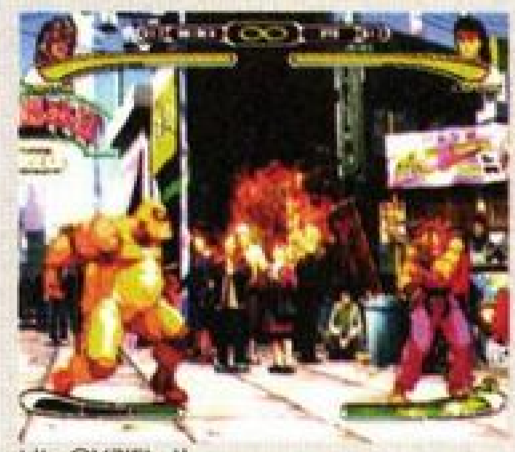


드롭킥의 최고 데미지

선더 크래시 봄: 장기에프의 스크류 파일 드라이버와 같은 성격의 기술로 점프공격을 가드시키고 잡거나 앉아 약펀치, 약킥을 가드시킨 후 잡는 것이 일반적. 장기에프보다는 잡기 거리가 짧은 편이다.

콤비네이션 보디블로우: 앉아 강펀치에서 연속기로 무난하게 들어가며 상대가 맞는다면 헤드버트를, 상대가 막는다면 프론트 서플렉스로 잡기를 노릴 수도 있어(피할 수 있다) 활용도가 높다.

파이어 브레스: 아랑전설 2 시절의 빅 베어가 사용하던 초필살기. 상대의 점프공격을 예측하고 사용하면 효과가 크다. 하지만 앉아있는 상대에게는 쓸 수가 없어서 지상전에서는 별 위력이 없는 기술.



나는 용X리다~!!

연속기

- 점프 강킥 → 앉아 강펀치 → 약 독무
- 점프 강킥 → 앉아 강펀치 → 보디블로우 → 헤드버트

EX 라이덴

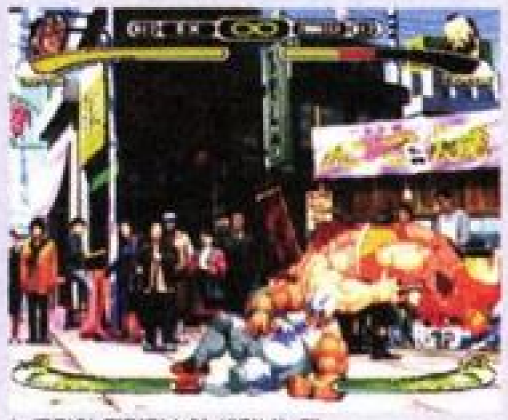
특수기	
플라잉 보디프레스	대각선 점프 중 ↓ + Y
슬라이딩 킥	↘ + B

필살기	
자이언트 봄	← 모아서 → + X/Y
독무	→↘↓↙← + X/Y
슈퍼 드롭킥	킥버튼 하나를 누르고 있다가 놓는다
선더 크래쉬 봄	근접해서 레버 1회전 + A/B
점핑 라리어트 드롭	→↓↘ + X/Y

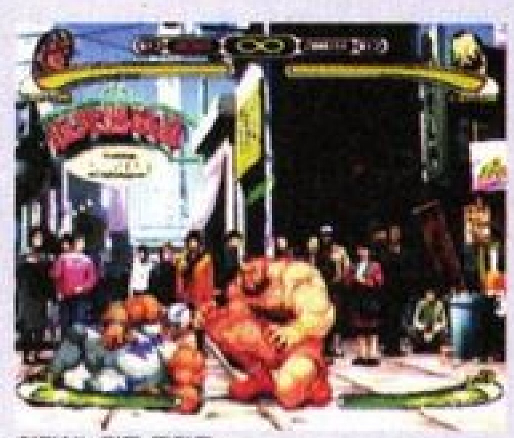
초필살기	
디스트럭션 드롭	근접해서 레버 2회전 + A/B
크레이지 트레인	↓↘→↓↘→ + X/Y

쓸만한 기술이 삭제되어 보통 라이덴에 비해 성능이 떨어지는 캐릭터지만 새로운 초필살기가 어느정도 보완해 준다. 최소한, EX 장기에프에 비하면 좋은 캐릭터다.

점핑 라리어트 드롭: 점프해서 상대의 목을 걸고 자빠뜨리는 기술. 잡기 기술이므로 가드 불능에 공중에 있는 상대도 잡을 수 있다는 장점이 있지만 상대가 앉으면 무용지물이 된다.



누군가의 잡기기술이 생각나는데



회피하는것도 똑같군

크레이지 트레인: 일종의 난무계열 기술로 입력이 간편해서 연속기로 사용하기 쉽다. 보통 라이덴과는 달리 하단 강펀치에서 캔슬할 만한 일반 필살기가 없기 때문에 중요한 기술이다.



EX라이덴의 밥줄

연속기

- 점프 강킥 → 앉아 강펀치 → 약 독무
- 점프 강킥 → 앉아 강펀치 → 크레이지 트레인

사쿠라



특수기	
플라워킥	→+A

필살기	
파동권	↓↘→+X/Y
홍앵권	→↓↘+X/Y
앵화각	점프 중 ↓↙←+A/B
춘풍연각	↓↙←+A/B (2번입력)

슈퍼 콤보	
진공파동권	↓↘→↓↘→+X/Y
춘일섬	↓↙←↓↙←+A/B

류를 따라 이번 게임에도 등장하게 된 사쿠라. 전체적인 기술의 딜레이는 크게 줄었지만 위력이 더 약해졌다(레지오 1이니까 당연한 것인가). 스파제로 시리즈에 비해 많은 기술의 변화를 거쳐서 등장한 캐릭터. 역시 캐릭터가 작기 때문인가…모든 일반기의 리치가 짧다. 하지만 그만큼 빠르다. 대공기인 앉아 강펀치나 플라워킥은 여전하다.



이제는 이런 것까지 따라하나

파동권: 도저히 장풍 기술이라 할 수 없을 정도로 바로 앞에서 끝나버린다. 따라서 거의 연속기 전용이 되어버린 기술. 단한테 아도권을 배웠나…?(포켓 파이터 엔딩 참조)

홍앵권: 소앵권 대신 생긴…. 마무리를 지상에서 하기 때문에 기존의 스파제로 시리즈에 비해서 딜레이가 많이 줄어들었으며 추가공격도 가능하다.

앵화각: 스파3 윤/양의 학락조와 비슷한 기술이지만 느려서 연속기에 사용할 수 없다. 점프 정점에서만 사용가능한 것에 주의하자.

춘풍연각: 기술이 상대에게 닿았을 때 다시 한번 입력해서 추가공격이 가능한데 약킥으로 사용하면 하단공격이 나가니 이쪽을 주로 사용하자. 추가공격을 강킥으로 사용하면 연속기가 되지 않는다.



파동권? 이라고 하기는…

춘일섬: 기술발동이 하단이어서 기습적으로 사용하기 좋고 연속기로 사용해도 무난한 기술. 난앵이 없는 노멀 사쿠라에게는 중요한 슈퍼 콤보이다.

연속기

- 점프 강킥 → 앉아 강펀치 → 진공파동권 또는 춘일섬
- 점프 강킥 → 앉아 강펀치 → 강홍앵권 → 진공 파동권



홍앵권 후 진공 파동권

EX 사쿠라

특수기	
플라워 킥	→+A

필살기	
파동권	↓↘→+X/Y, 버튼 연타로 발사 타이밍 조절 가능
소앵권	→↓↘+X/Y
춘풍각	↓↙←+A/B (공중가능)

슈퍼 콤보	
진공파동권	↓↘→↓↘→+X/Y
춘일번	↓↙←↓↙←+A/B
난앵	↓↘→↓↘→+A/B

캡콤 캐릭터의 EX 캐릭터 중에서는 그나마 가장 좋은 캐릭터. 스파제로 시리즈의 기술을 그대로 가지고 있어서 새로 변경된 기술에 적응이 안되는 분이라면 쉽게 사용할 수 있다. ↙+강펀치로 예전의 앉아 중펀치였던 기술을 사용할 수 있게 되었고 따라서 '앉아 약펀치 → 앉아 중펀치 → 필살기'라는 방식의 연속기도 가능해졌다.



사쿠라 VS 유리. 따라하기 캐릭터들끼리의 만남

파동권: 스파제로 시리즈에서는 중간까지만 나갔지만, 이제는 끝까지 나가며 버튼을 연타하면 위력이 증가한다(대신 사정거리가 짧아진다). 스파제로 시리즈의 기술보다는 좀더 안정되어 보이는 기술.



그래도 스파제로 시리즈보다는 낫군

소앵권: 스파제로 시리즈의 기술 그대로다. 보통 사쿠라의 홍앵권과는 달리 추가공격을 넣을 수 없다는 것이 아쉬운 점이다.

난앵: 스파제로 시리즈의 '사쿠라식 승룡열파'. 성능은 크게 변한 것이 없어 연속기로 쓰면 적절한 기술. 류나 켄과 마찬가지로 구석 추격타가 가능하지만 레벨2 부터만 가능하다. 약발 연타 → 난앵의 예전 패턴도 사용가능.

연속기

- 앉아 약펀치 → 앉아 중펀치 → 슈퍼 콤보 계열 기술
- 점프 강펀치 → 서서 강펀치 → 소앵권 → 난앵 (레벨 2이상)

사카자키 유리



특수기	
연익	→+A

필살기	
호황권	↓↘→+X/Y
공아 (유리 초 어퍼)	→↓↘+X/Y
이공아 (더블 유리 초 어퍼)	강 공아 후 →↓↘+강펀치
뇌황권	↓↘→+A/B
백열따귀	→↘↓↙←+A/B

초필살기	
패왕상후권	←↙↓↘→+X/Y
비연열공	↓↘→↓↘→+X/Y

사쿠라에 대응되는 SNK의 미소녀 캐릭터 유리. 하지만 영원한 캡콤 패러디 캐릭터라는 점은 변하지 않은 것 같다. 이 게임에서조차 켄의 승룡열파를 가지고 나왔다.

호황권: KF96 이후의 호황권을 기본으로 하고 있다. 기술의 발동은 빨라서 약 호황권의 경우 약펀치 캔슬로도 들어간다. 근접전시 견제용으로 쓰기 적절하지만 KF시리즈에 비해 사정거리가 더 짧아진 느낌. 실제로도 바싹 붙어서 사용하지 않으면 연속기로 들어가지 않는다.

유리 초 어퍼: 성능은 건재하다. KF 시리즈의 기술과 마찬가지로 약펀치 캔슬로도 사용 가능하고(입력만 빨리 하면) 대공기로서의 판정도 좋다(사쿠라에 비해서는). 당연한 것이겠지만 류/켄과 같은 구석에서 띄우기는 되지 않는다.



유리 조 너클이 없군

백열따귀: 약킥으로 사용하면 발동이 아주 빨라서 근접전시 거의 잡기와 같은 용도로 사용 가능하고 실패시에도 딜레이가 적다. 잡기 기술이므로 구르기도 잡을 수 있다는 것이 특징.



거의 잡기 수준으로 빠르다

뇌황권: KF 96의 뇌황권을 기본으로 하고 있지만 공격판정이 어정쩡해져서 앉아있는 상대에게는 맞지도 않는, 어디에 써야할지 모르는 기술이 되고 말았다.



이걸 어디다 쓰라는거야

비연열공: 완전히 켄의 승룡열파(-_-). 하지만 공격판정이 켄에 비해 좋지 못해서 연속기로 사용하는게 적절하다.



뭘 따라한 걸까? 사쿠라? 켄?

연속기

- 앉아 약킥 → 서서 약펀치 → 강 유리 초 어퍼
- 점프 강킥 → 앉아 강펀치 → 비연열공
- 서서 약펀치 → 서서 강펀치 → 패왕상후권

EX 사카자키 유리

특수기	
연익	→+A

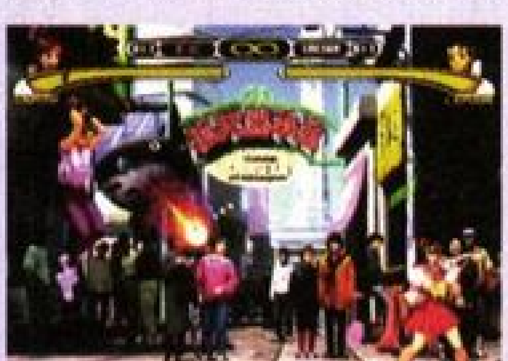
필살기	
호황권	↓↘→+X/Y
뇌황권	↓↘→+A/B
백열따귀	←→+X/Y
쇄파	↓↙←+X/Y

초필살기	
패왕상후권	←↙↓↘→+X/Y
비연봉황각	←→↘↓↙←+A/B

옛날 용호의 권 2에서 사용하던 기술을 하나도 빠짐없이 사용하게 된 캐릭터. KF 98의 엑스트라 유리와 비슷하다고 보면 되지만 기술의 커맨드는 용호의 권 2의 커맨드를 그대로 사용하고 있다.

호황권: 료의 호황권과 마찬가지로 원거리용 기술이 되었다. 딜레이나 판정 등이 료의 호황권과 완전히 똑같다(레지오 등급에 따른 데미지 차이는 있다).

뇌황권: 용호의 권 2때의 장풍계열 기술로 변경되었다. 하지만 여기서는 수직 점프해서 호황권을 던지는(!) 기술…. 견제용으로 사용하는 정도외의 용도는 찾아낼 수가 없었다.



유리의 오빠 따라하기

쇄파: 용호의 권 2와 비슷한 모션의 사정거리가 짧은 기술. KF시리즈의 기술과는 달리 연속기로 사용할 수가 없어서 활용도가 크게 떨어진다.



범위가 너무 좁다

비연봉황각: 승룡열파(…)대신에 사용할 수 있게 된 초필살기. 커맨드 입력이 약간 복잡해서 연속기로 사용하기는 힘들다(가능은 하다). 따라서 초필살기를 이용한 연속기에는 패왕상후권을 사용하는 것이 더 효과적일 수도 있겠다.



우다다다닷

연속기

- 점프 강킥 → 앉아 강펀치 → 호황권
- 점프 강킥 → 서서 강펀치 → 패왕상후권

DreamCast

캐미



특수기	
플라잉 넥 헌트	공중에서 ↑이외 + Y
에어프랑켄 슈타이너	공중에서 ↑이외 + B
토우 버즈소우	↙ + Y
라이트그레네이드	↙ + B

필살기	
스파이럴 애로	↓↘→ + A/B
캐논 스파이크	→↓↘ + A/B
프리건 콤비네이션	↓↘→↗ + X/Y
페이탈 넥 트위스터	프리건 콤비네이션 후 상대의 머리부분, 또는 앉아있는 상대에게 근접시 X/Y
크로스 시저스 플래셔	프리건 콤비네이션 후 상대의 몸 중간부분, 또는 공중의 상대에게 근접시 X/Y
레이저 엣지 슬라이서	프리건 콤비네이션 후 아무것도 입력하지 않는다
액셀 스핀 너클	→↘↓↙← + X/Y

슈퍼 콤보	
스핀 드라이브 스매셔	↓↘→↓↘→ + A/B

스파제로 시리즈에 비해 기술 자체의 변화는 별로 없어 보이지만 많이 약체화 된 캐릭터(어차피 레지오 1등급 캐릭터다…). 안전하게 사용할 수 있는 기술이 별로 없다는 것이 가장 큰 문제가 되는 캐릭터다.

↙ + 강펀치/강킥으로 예전의 앉아 중펀치와 앉아 중킥을 사용할 수 있으며 연속기용으로 적합하다. 또한 전방 대시는 하단공격 회피에 뛰어난 성능을 보인다.



점프? 대시? 어느쪽인가

스파이럴 애로: 상단 장풍기술 회피기능이 있지만 딜레이가 커서 연속기 이외의 용도로는 사용하기 힘들다.



그나마 밥줄로 삼을만한 기술이지만 위험부담이…

캐논 스파이크: 기술 자체의 발동이 빠르고 판정도 좋지만… 상대가 막았을 경우 뒤로 튕겨 나가기 때문에 점프 공격이나 빠른 돌진계를 가진 기술에 100% 반격당한다. 절대적으로 연속기 또는 대공기로만 사용하자.

액셀 스핀 너클: 상대의 공격 흘리기(특히 하단) + 반격이라는 효과가 있는 기술. 기술발동이 느려서 연속기로는 사용하지 못하지만 상대가 방어해도 딜레이가 별로 없으니 부담없이 사용하자.

프리건 콤비네이션: 거의 모든 추가공격이 잡기여서 대공기가 있는 캐릭터에게는 봉인해야 할 기술. 점프한 상대에게 대공기처럼 사용하는 방법도 있지만 그러기에는 기술이 너무 느리다. 추가공격을 입력하지 않았을 때 나가는 레이저·엣지는 하단이지만 공격 자체가 이것밖에 없어서 상대가 적응이 되면 사용하기 힘들다.





한 두 번만 성공하면 두 번 다시 성공 못할 기술

스핀 드라이브 스매셔: 스파이럴 애로와 마찬가지로 연속기에만 사용한다. 약킥 연타에서 이어질 수 있으므로 적극 활용하자.

연속기

- 앉아 약킥 → 앉아 약킥 → 약 스파이럴 애로
- 점프 강킥 → 앉아 약펀치 → 앉아 중펀치 → 스핀 드라이브 스매셔

EX 캐미

특수기	
플라잉 넥 헌트	공중에서 ↑이외 + Y
에어프랑켄 슈타이너	공중에서 ↑이외 + B
토우 버즈소우	↙ + Y
라이트그레네이드	↙ + B

필살기	
캐논 스파이크	→↓↘ + A/B
프리건 콤비네이션	↘→↗ + X/Y
페이탈 렉 트위스터	프리건 콤비네이션 후 상대의 머리부분, 또는 앉아있는 상대에게 근접시 X/Y
크로스 시저스 플래셔	프리건 콤비네이션 후 상대의 몸 중간부분, 또는 공중의 상대에게 근접시 X/Y
캐논 스트라이크	프리건콤비네이션 후 A/B
레이저 엣지 슬라이서	프리건 콤비네이션 후 아무것도 입력하지 않는다
캐논 스트라이크	공중에서 ↓↙← + A/B

슈퍼 콤보	
스핀 드라이브 스매셔	↓↘→↓↘→ + A/B
리버스 샤프트 브레이커	↓↙←↓↙← + A/B 후 버튼연타

주로 사용하던 기술은 없어졌지만 새로운 필살기와 슈퍼 콤보가 추가되어서 색다른 맛을 느낄 수 있는 캐릭터.

캐논 스트라이크: 공중전용 기술로 가드된다면 캐논스파이크와 마찬가지로 심각할 정도의 약점을 노출하게 된다. 상대의 점프공격에 무조건 맞게 되는 것…. 봉인이다. 봉인….

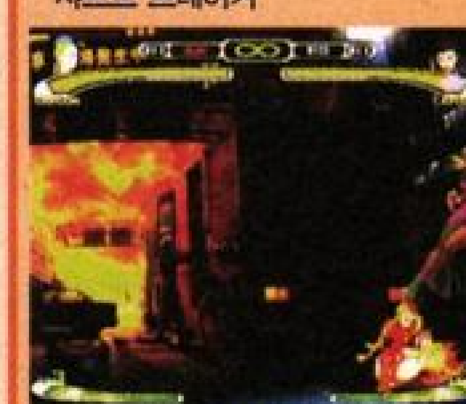


휴~ 맞았으니 그나마 다행~

리버스 샤프트 브레이커: 켄의 신룡권을 생각하면 이해가 빠를 것이다. 버튼 연타하는 것까지도 똑같다. 하지만 신룡권과는 달리 시작시의 공격판정으로 상대를 끌고 올라가는 식이다. 발동시 무적시간보다는 자세가 굉장히 작아지므로 대공기로 적합하다.

연속기

- 앉아 약킥 → 앉아 강킥 → 리버스 샤프트 브레이커





이제는 신룡권 따라하기?



바이스

특수기	
없음	

필살기	
네일 봄	근접 ←↙↓↘→ + X/Y
고어 페스트	근접 →↘↓↙←→ + X/Y
디사이드	←↙↓↘→ + A/B
아웃 레이지	↓↙← + A/B
레이브너스	점프 중 ↓↙← + A/B
트랜퀼리티	→↓↘ + A/B

초필살기	
네가티브 게인	근접 →↘↓↙←→↘↓↙← + A/B
위더링 서페이스	↓↘→↓↘→ + X/Y

단짝인 마츄어를 제치고 이 게임에 혼자 등장한 바이스. 왜 나왔는지(그것도 혼자서)는 전혀 알 수 없다. 혹시 루갈을 위해서…? KF 98의 바이스를 기본으로 하고 있지만 98의 다양한 타격계 기술은 다 사라져버린 잡기 위주의 캐릭터가 되어버렸다.

고어 페스트: 바이스하면 빼놓을 수 없는 잡기 기술이지만 이것보다 더 입력이 편한 잡기인 네일 봄에 비해 오히려 데미지가 약해서 그 존재이유가 불투명해진 기술. 트랜퀼리티로 연결할 수가 있는데 타이밍이 좀 까다롭고 두 기술을 모두 성공해봤자 네일봄 정도의 데미지밖에 주지 못한다. 빠른 입력에 자신있다면 폼재기용으로 이쪽을 이용하자.





한번잡는게 두번잡는것과 데미지가 같으면 어쩌라고



고어페스트 후의 트랜퀼리티 추가타 장면

아웃레이지/레이브너스: 판정은 98에 비해 크게 달라진 것이 없지만 소점프가 없는 이 게임에서 제대로 사용할 수 있을지는 미지수다.

디사이드: 강킥으로 사용하면 화면 2/3까지 나갈 정도로 사정거리가 길어졌고(사실은, 화면이 좁아진 것이다) 약킥으로 사용하면 연속기로도 사용할 수 있다.



뭘 휘두르는걸로 보이는가?

트랜퀼리티: 공중잡기 기술. 상대의 점프를 예측하고 사용해야 제대로 효과를 볼 수 있다. 그대신, 고어페스트로 띄워진 상대를 트랜퀼리티로 잡을 수 있다.

위더링 서피스: 공격회피(특히 하단이나 장풍계열 기술) + 잡기의 기능을 가진 기술. 하지만 레벨 1의 경우 사정거리가 화면 절반밖에 안되고 레벨 2, 3이라고 해도 화면 끝에 있는 상대는 잡지 못한다. 근접전에서 일반기 캔슬로 사용할 수도 있지만 점프해 버리면 그만.

연속기

- 점프 강킥 → 서서 강펀치 → 약 디사이드

EX 바이스

특수기	
없음	

필살기	
네일 봄	근접 ←↙↓↘→ + X/Y
메이헴	↓↙← + X/Y
디사이드	←↙↓↘→ + A/B
아웃레이지	↓↙← + A/B
레이브너스	점프 중 ↓↙← + A/B
디 사이드·슬레이어	→↓↘ + A/B

초필살기	
네가티브 게인	근접 →↘↓↙←→↘↓↙← + A/B
위더링 서피스	↓↘→↓↘→ + X/Y

노멀 바이스의 쓸모 없는 기술이 없어지고 쓸만한 기술이 추가되어 강해진 EX 바이스. 타격기로 승부를 보는 캐릭터가 된 듯.



곧 싸울것이니 인사는 필요없다는건가

메이헴: KF 98에서 사용하던 돌진계열 기술. 98과 마찬가지로 약펀치 캔슬로 사용할 수 있으며 디사이드 슬레이어로 추가타를 넣을 수 있다. 연속기로 사용할만한 기술이 별로 없는 바이스로서는 큰 도움이 될만한 기술.



강 메이헴 후

디사이드 슬레이어: 공중잡기인 트랜퀼리티 대신 디사이드를 공중으로 사용할 수 있게 변경되었다. 사정거리가 길어서 점프공격을 보고 바로 써주면 OK.



이걸로 추가공격

연속기

- 점프 강킥 → 서서 강펀치 → 약 디사이드
- 서서 약펀치 → 서서 강펀치 → 강 메이헴 → 디사이드 슬레이어
- 앉아 약킥 → 앉아 약펀치 → 약 메이헴

마이크 바이슨



특수기	
로우 스트레이트	↙+Y
언더 블로우	↙+B

필살기	
대시 스트레이트	← 모아서 → + X/Y
대시 어퍼	← 모아서 → + A/B
대시 그랜드 스트레이트	← 모아서 ↘ + X/Y
대시 그랜드 어퍼	← 모아서 ↘ + A/B
턴 펀치	버튼 하나를 누르고 있다가 뗀다
버팔로 헤드버트	↓ 모아서 ↑ + X/Y

슈퍼 콤보	
크레이지 버팔로	← 모아서 →←→ + X/Y (입력후 A/B버튼으로 기술 변화)
기가톤 블로우	← 모아서 →←→ + A/B (레벨 3 전용)

오직 주먹만 믿고 싸우는(실제로 발기술 하나도 없음) 캐릭터. 대부분의 기술이 저축계열이라 사용하기 조금 힘들겠지만 일반기의 위력과 리치가 상당하니 별 문제가 없을 것이다. ↙ + 강펀치/강킥으로 예전의 앉아 중펀치와 앉아 중킥이 가능하기 때문에 이것을 이용한 연속기가 공격의 주가 된다. 견제기로 쓸만한 서서 강펀치나 앉아 강킥 등을 잘 활용하면 필살기를 사용하기 쉬워질 것이다.


뭘 눌러도 주먹밖에 안나간다

대시 스트레이트/어퍼: 바이슨의 밥줄 기술. 대시 어퍼의 경우 앉아있는 상대는 맞출 수 없으니 대공기로 주로 사용한다.



대시 그랜드 스트레이트/어퍼: 대시 그랜드 스트레이트는 하단이지만 이것만 사용하면 대부분 앉아서 막게되니 대시 스트레이트를 주로 사용하고 어쩌다 한번 사용하는 식으로 쓰도록 하자. 대시 그랜드 어퍼는 대시 어퍼와는 달리 성공시 상대를 쓰러뜨리지만 역시 앉아있는 상대에게는 맞지 않는, 그 존재이유가 궁금한 기술.


두 기술의 유일한 차이점

턴 펀치: 잘 쓰지 않는 약킥 버튼을 누르고 있다가 사용하면 편하다. 버튼을 누르고 있는 시간에 따라 위력이 강해진다. 라운드 시작하기 전부터 누르고 있어도 되니 습관을 들여놓으면 좋다. 턴펀치는 어떻게 활용하느냐에 따라서 바이슨의 강함이 정해진다고 봐도 될 정도로 사용하는 방법은 까다로우나 강력한 기술이다. 발동시 장기에프의 더블 라리어트처럼 몸 중앙부분이 잠시 무적이 되는 것을 이용하는 것이 최고이다. 턴 펀치레벨이 높을수록 무적시간이 길어진다는 것을 알아두자.

버팔로 헤드버트: 대공기용 기술이지만 대시 어퍼나 앉아 강펀치 쪽을 권장한다.

기가톤 블로우: 연속기로 사용하지 않으면 맞출 기회가 별로 없다. 발동시에 약간의 무적시간이 있지만 그리 길지는 않다. 막히면 죽음을 각오하자.


쾌감만점, 그러나 막히면…?

크레이지 버팔로: 대시 스트레이트를 여러번 구사한다. 사용 후 킥버튼을 누르면 스트레이트 대신 어퍼를 사용하게 된다. 공중에 뜬 상대를 잡고자 할 때 편하다.

연속기
- 점프 강킥 → 로우 스트레이트 또는 언더 블로우 → 대시 스트레이트 또는 대시 그랜드 스트레이트
- 점프 강킥 → 로우 스트레이트 또는 언더 블로우 → 기가톤 블로우

EX 마이크 바이슨

특수기	
로우 스트레이트	↙+Y
언더 블로우	↙+B

필살기	
대시 스트레이트	← 모아서 → + X/Y
대시 어퍼	← 모아서 → + A/B
턴 펀치	버튼 하나를 누르고 있다가 뗀다

슈퍼 콤보	
크레이지 버팔로	← 모아서 →←→ + X/Y (입력후 A/B버튼으로 기술 변화)

보통 바이슨에 비해서 개선된 점은 전혀 없으면서 기술만 다량으로 삭제된, 완전 스파2 시절의 캐릭터가 되어버렸다. 따라서 전혀 할 필요가 없는 캐릭터. 이걸 사느라 소비한 VS포인트 3000이 아까울 뿐이다.


할게 없으니 이거라도


턴 펀치의 최고 데미지

연속기
- 로우 스트레이트 또는 언더 블로우 → 대시 스트레이트 또는 크레이지 버팔로


이것이 원조! 크랙커책과 비교하지 말자



김갑환

K F시리즈의 김갑환에 비해 다소 약화되었다(SNK 캐릭터 중 강화된 캐릭터가 몇명이나 있으라마는…). 무엇보다도 연속기로 쓸만한 기술들이 대부분 삭제되었다는 것이 큰 문제점. 리치가 긴 앉아 강킥(이번에는 캔슬도 된다)이나 대공기로서의 앉아 강펀치 등은 여전하고 서서 강펀치는 KF 시리즈에 비해 캔슬하기 더 쉽게 변경되었다. 특이한 것은 내려차기나 서서 강킥, 강 패기각 후 버튼을 누르고 있으면 어떤 자세를 취한다는 것. 이 상태에서 다른 버튼을 누르면 여러 가지 기술이 나간다. KF 시리즈의 전훈이 사용하는 기술과 비슷하다고도 할 수 있지만 그것에 비하면 성능이 크게 떨어진다. 약펀치로 발동하는 뛰어차기는 상대의 하단 공격을 피하면서 공격할 수 있으며, 강펀치는 내려차기로 중단 공격, 약킥으로 발동하는 돌아 옆차기는 상대를 쓰러뜨리는 공격이다.

특수기	
내려차기	→ + B
준비자세	내려차기 또는 서서 강킥 후 버튼을 누르고 있는다
뛰어차기	준비자세에서 X
내려차기	준비자세에서 Y
돌아 옆차기	준비자세에서 A

필살기	
반월참	↓↙← + A/B
비상각	점프 중 ↓↘→ + A/B
비연참	↓ 모아서 ↑ + A/B (강 비연참시 ↓ + 강킥으로 추가공격)
패기각	↓↓ + A/B

초필살기	
봉황각	↓↙←↙→ + A/B
봉황천무각	점프 중 ↓↘→↘↓↙← + A/B



강킥 후의 자세



그리고 그 자세에서 파생되는 기술들

비연참: 발동이 빨라 약킥이나 약펀치 후에도 들어간다. 대공기로 쓰면 좋지만 강 비연참은 연속기로 사용하는 것이 더 좋을 것이다.

비상각: 여전히 김갑환의 주요 밥줄이지만 상대가 류나 켄이라면…. 가드 데미지를 노리기 위해 사용하는 것이 가장 적절하다.

반월참: 딜레이가 있긴 하지만 약킥으로 사용하면 상대가 방어했을 때 반격받을 위험이 거의 없어서 주로 앉아 강킥이나 서서 강펀치 등 일반기의 딜레이를 없애기 위해 사용하면 좋다.

봉황각: 상대가 방어했을 경우 예전처럼 극악의 딜레이는 아니지만 반격당할 가능성이 있으니 연속기로 사용하는게 좋다. 발동과 전진속도가 무지막지하게 빠르고, 레벨2부터는 역시 다른 초필살기가 그렇듯 무적시간이 있으므로 상대의 장풍공격을 피하며 공격할 수도 있다.

봉황천무각: 점프 강킥/강펀치 캔슬로도 무난히 들어가지만 상대가 방어하면 뒤로 튕겨나가기 때문에 빠른 돌진계열 기술이 있는 캐릭터(테리 등)라면 반격당할 가능성이 있으니 조심해서 사용하자.

연속기

- 서서 약펀치 → 앉아 약펀치 → 봉황각
- (↓↙← 약펀치 ↙↓약펀치 ↘→ + 킥버튼의 순서대로 입력한다)
- 점프 강펀치 → 봉황천무각
- 앉아 강펀치 → 봉황각

EX 김갑환

특수기	
내려차기	→ + B

필살기	
반월참	↓↙← + A/B
비상각	점프 중 ↓↘→ + A/B
공사진	↓ 모아서 ↑ + X/Y
패기각	↓↓ + A/B

초필살기	
봉황각	↓↙←↙→ + A/B
봉황비천각	↓↘→↓↘→ + A/B

일반 김갑환에 비하면 연속기쪽에 더 비중을 둔 캐릭터. 공사진을 비롯해 띄우기 기술인 봉황비천각 등을 이용한 연속기를 사용하기 좋다.

공사진: KF시리즈에 있던 기술과 거의 같다. 일반 김갑환의 비연참에 비하면 대공기로서의 성능이 다소 떨어지지만 약펀치 캔슬로 들어가니 연속기로 쓰면 적당하다.

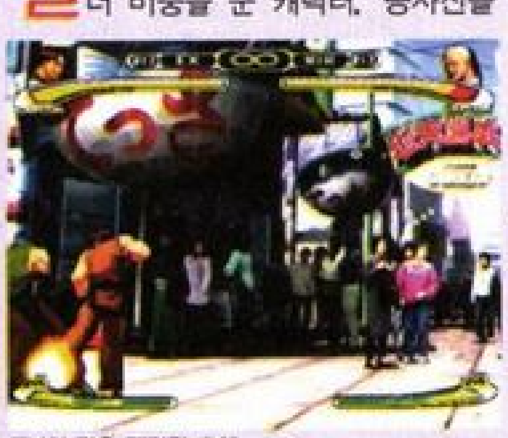
봉황비천각: KF 2000의 기술과 비슷한, 상대를 띄우는 기술. 단, 레벨 1로 사용할 경우 추가공격이 불가능하므로 가급적이면 레벨 2 이상으로 사용하자. 캡콤 그루브의 경우 기력 게이지를 끝까지 모아서 일격필살을 노리거나, SNK그루브의 경우라면 진초필로 사용하는 것이 좋다.



KF 98처럼 사용하면 좋은 기술 공사진

연속기

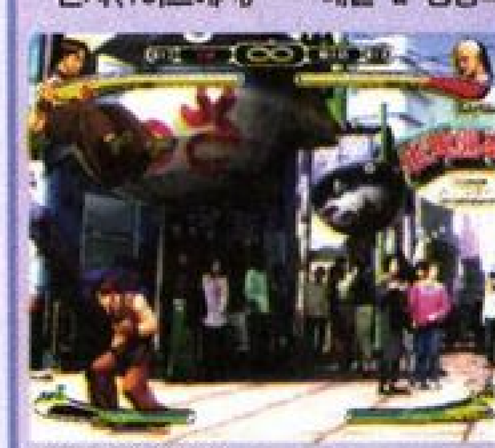
- 앉아 약킥 → 앉아 약펀치 → 강 공사진
- (캡콤 그루브) 점프 강킥 → 서서 강펀치(1히트에서) → 레벨 2 봉황비천각 → 레벨 1 봉황비천각 또는 봉황각
- (SNK 그루브) 점프 강킥 → 서서 강펀치(1히트에서) → 진초필 봉황비천각 → 봉황비천각 또는 봉황각



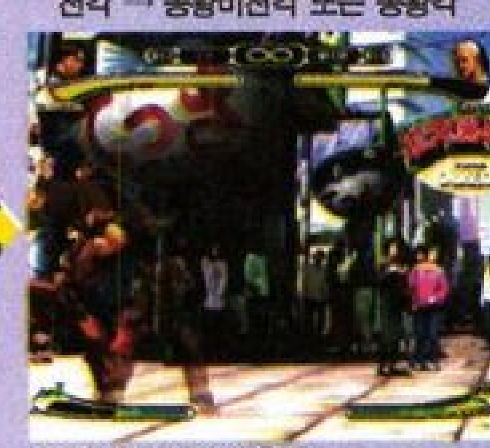
EX의 경우 패기각 후에



봉황각이 캔슬된다



띄우기(레벨 2 이상)



후 봉황각, 타이밍이 중요하다

발로그



특수기	
코즈믹 스마트	→ + B
버스터 크로우	↙ + Y
삼각뛰기	벽 근처에서 →

필살기	
롤링 크리스탈 플래쉬	← 모아서 → + X/Y
스카이 하이 크로우	↓ 모아서 ↑ + X/Y
플라잉 바르셀로나 어택	↓ 모아서 ↑ + A/B 후 X/Y
이즈나 드롭	↓ 모아서 ↑ + A/B 후 근접 ↑이외 + X/Y
스칼렛 테러	↙ 모아서 → + A/B
백 슬래시	X + Y
숏 백 슬래시	A + B

슈퍼 콤보	
플라잉 바르셀로나 스페셜	↙ 모아서 ↘↙↗ + A/B 벽반동 후 X/Y
롤링 이즈나 드롭	↙ 모아서 ↘↙↗ + A/B 후 근접 ↑이외 + X/Y
스칼렛 미라지	← 모아서 →←→ + A/B
레드 임팩트	← 모아서 →←→ + X/Y(레벨3/진초필 전용)

엄청나게 빠른 속도로 뛰어다니는 발로그. 점프 및 이동속도가 빨라서 장풍 계열의 기술이 무섭지 않을 것 같지만, 점프해서 뛰어들어간다고 해도 기본기조차 맞추기 힘들 정도로 빠르다. 그 빠른 스피드를 어떻게 제어하느냐가 관건.

↙ + 강펀치로 예전의 앉아 중펀치를 사용할 수 있다. 이 공격은 리치 및 파워, 판정이 무척 좋기 때문에 주력 견제기로 손색이 없다. 대전 도중 공격을 연속적으로 너무 많이 받거나 막으면 철손톱과 가면이 떨어지는 경우가 있으니 주의한다(다시 주울 수 있다).



…베니마루와 똑같은 놈이었나

롤링 크리스탈 플래쉬: 약펀치와 함께 연속기 및 견제기로 주로 사용한다. 가드 데미지를 노리는 용도로도 적합하다.

스카이 하이 크로우: 어느 정도의 높이에서 벽반동을 했는가에 따라서 기술의 고도가 결정된다. 재수 없으면 상대의 머리위로 지나가 버릴 수도 있는, 활용도가 낮은 기술.

플라잉 바르셀로나 어택: 기술 사용시 레버를 ↑대신 ↗나 ↖로 입력해서 방향을 결정할 수 있다. 기술 사용후 좌우로 방향조절이 가능하며 상대를 제대로 공격하려면 위치를 잘 조절해 줘야 한다. 발로그의 밥줄이 되는 기술. 처음 벽반동을 하기 위해 날아갈 때, 자기 뒤쪽으로 날아가는 것보다는 상대방 쪽으로 날아가는 것이 더 좋다.

백 슬래시: 백대시와 비슷하지만 무적기간이 있어서 공격 회피용 기술로 쓰면 좋다(진공파동권은 물론, 커맨드잡기도 피할 수 있다). 숏 백 슬래시는 약간 회피시간이 짧은 것 뿐. 회피시 쫓아오는 상대를 혼란시키기 위해 두개를 섞어쓰면 좋다… 라고는 해도, 백 슬래시 사용시에는 괴성(?)을 지르고 숏 백 슬래시 사용시에는 그냥 말이 없다….

스칼렛 테러: 서머솔트와 비슷한 기술로 대공기에 쓰라고 만든 것 같은데 무적시간이 없기 때문에 조금이라도 늦으면 상대의 기술에 무참히 씹힌다. 스파2 X에서는 최강 대공기의 하나였건만….



이런 것도 간단히 회피

플라잉 바르셀로나 스페셜: 플라잉 바르셀로나 기술이 잘 통하는 상대라면 이것을 주로 사용한다. 한가지 단점은 벽반동과 동시에 기술이 발동되기 때문에 상대가 기술을 알아채고 대응할 수 있다는 것. 위력은 정말 강하다.



이때 발동이 걸리기 때문에 대응하기가 쉽다는 것이 문제

스칼렛 미라지: 스칼렛 테러의 슈퍼 콤보 버전. 연속기로 적합하지만 게이지를 모아 레드 임팩트를 노리는 것이 더 나을지도….

레드 임팩트: 연속기에 사용하면 좋다. 단 2히트에 엄청난 데미지가 나오는, 사기성(?)이 짙은 기술이다. 그야말로 임팩트? 레벨3 또는 진초필살기를 쓸 수 있는 상황이라면 적극적으로 노리자.

연속기

- 점프 강킥 → 앉아 약펀치 → 강 롤링 크리스탈 플래쉬
- 점프 강킥 → 앉아 약펀치 → 레드 임팩트

EX 발로그

특수기	
드래곤 윕	↙ + B
삼각뛰기	벽 근처에서 →

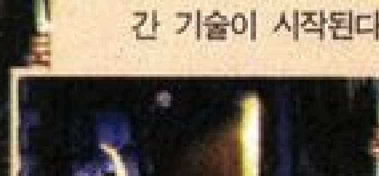
필살기	
롤링 크리스탈 플래쉬	← 모아서 → + X/Y
스카이 하이 크로우	↓ 모아서 ↑ + X/Y 벽반동 후 X/Y
플라잉 바르셀로나 어택	↓ 모아서 ↑ + A/B 벽반동 후 X/Y
이즈나 드롭	↓ 모아서 ↑ + A/B 벽반동 후 상대 근접시 ↑를 제외한 아무 방향 + X/Y
스칼렛 테러	↙ 모아서 → + A/B
백 슬래시	X + Y
숏 백 슬래시	A + B

슈퍼 콤보	
롤링 이즈나 드롭	↙ 모아서 ↘↙↗ + A/B 후 근접 ↑ 이외 + X/Y

일반 기술에서는 큰 변경점이 없지만 대부분의 슈퍼 콤보가 삭제되어서 많이 약해진 캐릭터다. 강력한 레드 임팩트가 없다는 것은 가슴 아픈데…. 게다가 견제용으로 탁월한 성능을 지닌 앉아 중펀치가 없어지고 대신 예전의 앉아 중킥을 사용할 수 있게 되었다.



야마자키가 그렇게 못생겼나



베니마루는 미남으로 인정하는 것인가

롤링 이즈나 드롭: 보통 발로그의 기술과 가장 큰 차이점은, 보통 발로그는 벽반동을 시작하는 순간에 기술이 시작되지만 EX 발로그는 상대를 잡는 순간 기술이 시작된다는 것이다. 따라서 실패시에도 기력 게이지의 소모가 없는 경제적인(?) 기술. 하지만 문제는 이것 하나밖에 쓸 수 없다는 것. 상대가 의도적으로 잡기만을 회피한다면(점프 등으로) 절대 성공시킬 수 없다. 따라서 일반 필살기인 플라잉 바르셀로나와 적절히 섞어서 사용하자.



보통 발로그와는 달리 여기서 발동이 걸린다

연속기

- 앉아 약펀치 → 앉아 약펀치 → 롤링 크리스탈 플래쉬



야마자키 류지

특수기	
세게 찍기	→ + X

필살기	
심판의 비수	→↓↘ + X/Y
뱀술사 상단	↓↙← + X(모을 수 있음)
뱀술사 중단	↓↙← + Y(모을 수 있음)
뱀술사 하단	↓↙← + A(모을 수 있음)
뱀술사 캔슬	뱀술사 도중 B
새드매조	←↙↓↘→ + A/B
배로 되돌리기	↓↘→ + X/Y
독수	←↓↙ + X/Y (모을 수 있음)
달궈넣기	→↓↘ + A/B (중단)

초필살기	
길로틴	→←↙↓↘→ + X/Y
드릴 (근접해서)	레버 1회전 + X/Y 잡은 후 연타

SNK 캐릭터 중 기술의 변화가 가장 적은 캐릭터 중 하나. 하지만 KF시리즈나 아랑전설 시리즈의 야마자키의 박력이 다 어디 갔는지 보이지 않는다. 점프 강킥의 경우 공격하는 각도가 깊어서 대공기술을 씹기에 좋지만 어디에 맞추었느냐에 따라 점프 공격 후 후속타를 넣을 수 있는 시간이 크게 차이가 난다. 되도록 깊게 상대의 하단에 맞추는 것이 연속기를 넣기에 좋다. 대신, 점프와 동시에 강킥을 사용하면 중단공격으로 활용할 수도 있다.

서서 강킥은 견제용으로 훌륭한 기술.



자…이거 갖고 덤벼라



난 그런 것 필요 없어!!!

심판의 비수: 히트수가 줄었지만 약펀치로 사용할 경우 딜레이가 거의 없는 근접전용 기술. 약, 강 모두 연속기로 사용하면 좋다.

뱀술사: 최강의 견제기지만 캔슬시 약간의 딜레이가 생겼고 뱀술사 캔슬을 이용한 기력 게이지 모으기가 더 이상 불가능하게 되어서 이 기술에만 의존할 수는 없게 되었다. 게다가 뱀술사 하단은 말만 하단이고 하단기술이 아니다. 쳇…. 웬지 판정이 약화된 듯 보이는 필살기로, 뱀술사 만으로도 승리할 수 있었던 예전의 위력은 어디갔는지…. 상단은 각도상 완벽한 대공기이다.



이렇게까지 높아질 필요가…있던가?

새드매조: 일종의 반격기. 새디즘+매저키즘의 조합어로서 맞아줌으로 쾌감을 느끼고 그걸 반격해서 때림으로서 쾌감을 느낀다는 변태 기술. 예전 어떤 시리즈에서든 강력한 반격기였으나, 본 게임에서는 다단히트하는 기술을 제대로 반격못하는 파워다운을 보여준다.

배로 되돌리기: 장풍기술을 되돌리는 속도가 다소 느려졌다. 되돌린 것을 상대가 장풍으로 없애버릴 수 있을 정도. 그냥 쇼맨쉽용 기술 이외에는 의미없는 기술.

독수: 돌진계열 기술. 하지만 발동이 느려



백날 누르고 있어도 소용없다

연속기로는 사용할 수 없고 오래 누르고 있어도 데미지에는 변함이 없는, 그 존재 이유가 불투명한 기술.

달궈넣기: 예전에 대공기 비슷한 기술이었으나 지금은 중단기로서의 활용도가 더 높아졌다. 발동이 느려서 연속기로는 힘들다.

길로틴: 상승시에도 판정이 있어 대공기로도 쓸만하고 판정도 좋다. 앉아 강킥 이후 연속기로도 들어간다는 것이 큰 매력인 기술(레벨 2 이상).

드릴: 버튼연타로 최대 4단계까지 사용할 수 있는데 캡콤 그루브의 경우 각 레벨별로 4가지, 즉 4×3=12가지의 드릴을 사용할 수 있게 된다. 하지만 3레벨 4단계조차도 히트수가 얼마 안되는…. 43히트의 뱀술사를 돌려달라….



겨우 이 정도밖에 못 날리다니

연속기

- 점프 강킥 → 서서 강펀치 → 강 심판의 비수 또는 뱀술사
- 점프 강킥 → 서서 강펀치 → 길로틴
- 점프 강킥 → 앉아 강킥
- 점프 강킥 → 앉아 강킥 → 길로틴 (레벨2 이상)

EX 류지 야마자키

특수기	
세게찍기	→ + X

필살기	
심판의 비수	→↓↘ + X/Y
뱀술사 상단	↓↙← + X(모을 수 있음)
뱀술사 중단	↓↙← + Y(모을 수 있음)
뱀술사 하단	↓↙← + A(모을 수 있음)
뱀술사 캔슬	뱀술사 도중 B
사도마조	←↙↓↘→ + A/B
배로 되돌리기	↓↘→ + X/Y
모래 뿌리기	→↓↘ + A/B
폭탄 박치기	근접 →↘↓↙←→ + X/Y

초필살기	
길로틴	↓↘→↓↘→ + X/Y
드릴	근접 →↘↓↙←→↘↓↙← + X/Y (연타)

KF 시리즈의 야마자키와 더 비슷해진 캐릭터. 초필살기의 커맨드 변경으로 보통 야마자키에 비해서 사용하기가 더 편해졌다. 아랑전설의 야마자키보다 KF 시리즈의 야마자키를 많이 해본 사람이라면 쉽게 사용 가능하다.



레벨 3 4단 드릴의 히트수. 43히트의 쾌감은 어디 갔는지…

모래 뿌리기: KF 시리즈에도 있었던 기술. KF시리즈에서 사용하던 모래뿌리기 → 뱀술사의 연속기가 가능하지만 뱀술사 캔슬의 딜레이로 인해서 다양한 연속기는 불가능하게 되었다.



모래 뿌리기에서



뱀술사로 캔슬

폭탄 박치기: 대시와 함께 사용하면 효과가 큰 커맨드 잡기 기술. 데미지도 강하므로 적극적으로 노리자.

연속기

- 점프 강킥 → 서서 강펀치 → 모래 뿌리기 → 중/하단 뱀술사
- 점프 강킥 → 앉아 강펀치 → 길로틴
- 점프 강킥 → 앉아 강킥 → 길로틴 (레벨2 이상)

사가트



특수기	
타이거테일	↙+B

필살기	
타이거 샷	↓↘→+X/Y
그랜드 타이거 샷	↓↘→+A/B
타이거 크래시	→↓↘+A/B
타이거 어퍼컷	→↓↘+X/Y

슈퍼 콤보	
타이거 제노사이드	↓↘→↓↘→+X/Y
타이거 레이드	↓↙←↓↙←+A/B

어떻게 보면 류나 켄보다도 더 장풍/승룡계열 기술을 밥줄로 삼는 캐릭터. 약간의 연속기도 사용 가능하지만 주로 사용하는 것은 그랜드 타이거 샷과 타이거 어퍼컷이다. 기술을 사용할 때 잘 들어보면 목소리가 아주 허스키해졌다는 것을(거의 기계음이다) 알 수 있다. 그러나, 뒤에서 말하겠지만 타이거 샷으로 견제하고 타이거 어퍼컷으로 격추하는 패턴은 구르기가 생긴 이 게임에서는 그다지 효율적이지 못하다. 그렇다고 사가트가 약해진 것은 아니다. 서서 강킥은 무척 성능 좋은 기본기. 리치는 물론 판정도 좋은 편이므로 적당히 거리를 맞추어 견제용으로 뻗어주면 상대를 꼼짝 못하게 할 수 있다. 서서 약킥도 마찬가지로 좋은 판정에 2히트의 공격. 리치도 만족할 수준이기 때문에 견제용으로 무척 좋다. 또 점프 강킥은 꽤 좋은 각도로 약간 몸의 위치보다 아래쪽을 찬다. 이걸 이용해서 제자리 점프를 하면서 강킥을 써줘도 상당히 좋은 근거리 전법이다.



그렇게도 가리고 싶은가…

타이거 샷, 그랜드 타이거 샷: 이번에는 지상 장풍을 사용하는 SNK캐릭터의 등장으로 인해서 그랜드 타이거 샷의 활용도가 더 높아졌다. 류/켄과 마찬가지로 파동승룡의 패턴이 가능하지만 마찬



목소리를 잘 들어보라

가지로 구르기 덕분에 힘들어졌다. 게다가, 몇몇 캐릭터들은 타이거샷이나 그랜드 타이거샷(모리건은 전력질주시에도 뚫고 들어온다)을 대시로 뚫고 들어올 수도 있다. 키가 큰 캐릭터가 아니라면 이 두 기술로 견제하는 것은 거의 소용없는 일이다. 상대가 다운되었을 때 미리 깔아놓는 식이 아니라면 사용하기 힘든 기술. 기탄의 속도가 빠르다는 것은 그나마 위안이 된다.

타이거 어퍼컷: 무적시간은 적지만 워낙 판정이 강하기 때문에 같이 맞는 일을 보기 힘든 대공기이다. 판정이 일찍 나오는 편이므로, 점프하는 상대를 끌어당겨서 쳐도 좋고, 미리 격추시키는 것도 좋다. 승룡권과 달리 어느 부분에서 맞아도 파워의 큰 차이점은 없다. 그러므로 안전하게 미리 격추하는 것을 추천한다(물론 대처가 늦었다면 빨리 격추시켜버려야 하겠지만…). 점프를 예상한 상태라면 강 타이거 어퍼컷을, 지상기에 대한 반격이나, 점프 공격에 대한 대처가 늦었다면 약으로 사용하자.

타이거 크래시: 근접 반격용으로 적절한 기술. 충분히 근접해서 사용하지 않으면 잘 맞지 않는다. 대공기로도 사용할 수 있지만 판정이 그리 좋은 편이 아니라서 상대의 패턴을 읽는 것이 중요하다. 연속기로는 앉아 약킥 후 들어가긴 하지만 밀착하지 않으면 맞지 않는다. 그 이유는 타이거 제노사이드를 연속기로 넣었을 때는 클린히트하지 않는 경우가 많기 때문이다.

타이거 제노사이드: 연속기로도 쓸만하지만 연속기에는 타이거 레이드를 사용하고 이것은 근접전에서의 반격용 기술로 쓰는 것이 좋다.

타이거 레이드: 발동시에 하단으로 보이지만 절대 하단이 아니다. 하단이라면 기습용으로 좋았을 것을…. 고로 연속기용으로 사용하자.





의외로 사용하기 쉬운 연속기

연속기

- 점프 강킥 → 앉아 중킥 → 그랜드 타이거 샷
- 점프 강킥 → 서서 약킥(2히트) → 타이거 레이드
- 점프 강킥 → 앉아 중킥 → 타이거 제노사이드

EX 사가트

특수기	
없음	

필살기	
타이거 샷	↓↘→+X/Y
그랜드 타이거 샷	↓↘→+A/B
타이거 크래시	↓↘→↗+A/B
타이거 어퍼컷	→↓↘+X/Y

슈퍼 콤보	
타이거 캐논	↓↘→↓↘→+X/Y
그랜드 타이거 캐논	↓↘→↓↘→+A/B

기본적인 기술은 그대로 가지고 있으나 슈퍼 콤보의 변경으로 인해 근접전에서의 성능이 다소 떨어졌다. 하지만 나름대로 쓸만한 캐릭터다.



…무엇을 말하고 싶은거냐

타이거 크래시: 성능은 보통 사가트의 기술과 달라진 것이 없지만 커맨드가 약간 어려워져서 연습이 필요해졌다.



근접전 약킥 캔슬로 사용하면 상당한 데미지

타이거 캐논: 스파 제로 시리즈에서부터 사용하던, 류의 진공파동권과 같은 계열의 기술이다. 그랜드 타이거 캐논은 스파 제로 3 시절부터 생긴 슈퍼 콤보. 아래쪽으로도 발사하기 때문에 하단 장풍계열을 상대할 수 있게 되었다는 점에서 그 의미가 크다. 연속기로 사용할 경우 그냥 타이거 캐논을 쓰면 앉아있는 상대에게는 맞지 않는 경우가 있으니 가급적이면 그랜드 타이거 캐논을 쓰도록 사용하도록 한다.



아래로도 사용 가능해졌다

루갈 번스타인



특수기	
없음	

필살기	
열풍권	↓↘→ + X/Y
카이저 웨이브	→←↙↓↘→ + X/Y (모을 수 있음)
갓 프레스	→↘↓↙← + X/Y
다크 배리어	←↙↓↘→ + A/B
제노사이드 커터	→↓↘ + A/B

초필살기	
기간틱 프레셔	↓↘→↘↓↙← + X/Y
제노사이드 헤븐	↓↘→↓↘→ + A/B

KF 98 루갈의 기술을 사용하지만 외모는 오히려 94의 루갈에 더 가깝다. SNK게임의 루갈에 비하면 색다른 맛이 있는 캐릭터. 기본기의 성능도 우수하고, 파동 승룡 패턴처럼 열풍권과 카이저웨이브로 견제한 후 제노사이드 커터로 격추하는 패턴도 좋다.



외모는 94, 성능은 98



오로지 파워가 안되니까 이제는 사이코 파워?

열풍권: 기스의 것과 동일하다. 견제용 장풍 기술로는 손색이 없다.

카이저 웨이브: 98과 마찬가지로 3단계까지 모아서 쏠 수 있지만 장풍기술로서의 판정은 상당히 안 좋아졌다. 슈퍼콤보/초필살기 계열의 장풍기술에 걸리면 피를 보게 된다. 대신 약간 모으면 다른 캐릭터의 장풍을 상쇄시키고 나아가며, 장풍 계열 기술이 없는 캐릭터들에게는 상당히 뛰어넘기 힘든 기술이다. 열풍권과 섞어쓰면 좋다.

갓 프레스: 연속기로도 무난히 들어가고 상대가 방어했을 때의 딜레이도 대폭 줄어들었다. 하지만 KF95때처럼 기습적으로는 절대 맞아주지 않는 기술. 연속기용으로만 활용하도록 하자.

다크 배리어: 장풍기술 반사기능이 있는 필살기. KF95 시절을 생각하고 가드 데미지를 노리다가는 얻어맞기 십상일 정도로 판정과 발동시간이 약화되었다. 가끔 장풍을 되돌려주기 위해 쓰는 것 이외에는 의미가 없는 기술.

제노사이드 커터: 약킥에서 들어갈 정도의 빠른 발동속도와 공격판정 강화로 상당히 강력한 기술. 대공기로서는 무적시간은 없지만(그때문에 판정 좋은 점프 공격에 당할 경우도 있다) 판정이 좋기 때문에 우수한 대공기로 활약한다. 단, 보기와는 달리 뒤쪽에는 판정이 없기 때문에 점프가 높은 캐릭터는 넘어가는 경우도….



빠르고 판정 좋다

기간틱 프레셔: 갓 프레스의 강화판으로 딜레이가 크게 줄어들었지만 상대가 방어할 경우 간단한 공격으로 반격할 수 있다. 약킥에서 연결되기 때문에 연속기로 사용하는 것을 추천한다.

제노사이드 헤븐: 난무계열 기술. 입력만 빨리하면 약킥에서 들어갈 정도로 발동이 빠르고 약간의 거리가 있어도 풀히트가 가능해서 연속기로 아주 적절한 기술이다. 다만 막히면 죽음을 각오해야….



신기술 제노사이드 헤븐

연속기

- 앉아 약킥 → 앉아 약킥 → 약 제노사이드 커터 또는 기간틱 프레셔 또는 제노사이드 헤븐
- 점프 강킥 → 서서 강킥 → 제노사이드 헤븐
- 점프 강킥 → 앉아 강펀치 → 기간틱 프레셔
- 앉아 약킥 → 서서 약킥 → 제노사이드 헤븐
- 앉아 강킥 → 제노사이드 헤븐(레벨 2 이상)

EX 루갈 번스타인

특수기	
없음	

필살기	
다크 스매시	↓↘→ + X/Y(공중가능)
루갈 엑스큐젼	→↘↓↙← + X/Y
다크 배리어	←↙↓↘→ + A/B
제노사이드 커터	→↓↘ + A/B

초필살기	
기간틱 프레셔	↓↘→↘↓↙← + X/Y
제노사이드 헤븐	↓↘→↓↘→ + A/B

기스의 EX 기스로의 변화가 루갈에게도 그대로 적용되었다. 일반 루갈에 비해 많이 파워다운된 캐릭터. 새로 생긴 기술이라고는 전부 활용도가 의심스러운 것 뿐….

다크 스매쉬: 열풍권 대신 생긴 기술로서 모션은 카이저 웨이브지만 전혀 나가지 않는, 사쿠라의 파동권과 비슷한 기술. 강펀치로 쓰면 조금 앞으로 나가면서 사용한다. 발동이 너무 느려서 연속기로 사용할 수 없는, 그 사용 용도가 불투명한 기술이다. 다만 공중에서 사용하면 그럭저럭 쓸만한 성능을 보인다.



카이저 웨이브 같은데 절대 아니다



이렇게 쓰는게 더 낫다

루갈 엑스큐젼: 갓 프레스에 대응되는 돌진계열 기술. 역시 발동이 느려 연속기로 되지 않고 기술을 사용한 거리에 따라 풀히트가 안되는 경우도 있어 자주 사용하지는 못할 기술이다.



다 좋은데 너무 느리다-_-

연속기

주) EX만의 연속기는 없다

- 앉아 약킥 → 앉아 약킥 → 약 제노사이드 커터
- 점프 강킥 → 서서 강킥 → 제노사이드 헤븐
- 점프 강킥 → 앉아 강펀치 → 기간틱 프레셔
- 앉아 약킥 → 서서 약킥 → 제노사이드 헤븐

베가



특수기	
없음	

필살기	
사이코 배니쉬	→↓↘ + X/Y
사이코 임팩트	← 모아서 → + X/Y
더블 니 프레스	← 모아서 → + A/B
헤드 프레스	↓ 모아서 ↑ + A/B
서머솔트 스컬 다이브	헤드프레스 후 펀치버튼
서머솔트 스컬 다이브	↓ 모아서 ↑ + X/Y 후 펀치버튼

슈퍼 콤보	
니프레스 나이트메어	← 모아서 →←→ + A/B
하트 브레이크 디스피어	← 모아서 →←→ + X/Y

영원한 스파의 보스 캐릭터 베가. 스파제로 시리즈와는 또다른 기술로 무장했다. 판정 좋은 기본기로 몰아붙이는 것이 베가의 주 패턴이지만, 쓸만한 공격들이 모두 약공격인 것은 문제…. 원래 베가를 플레이하던 플레이어라면 무심코 앉아 중킥으로 견제하려다가 슬라이딩이 나가는 것을 본 후 좌절하지. 대신 강킥 잡기가 스파 EX의 그것으로 바뀌었다는 점이 맘에 든다. 니프레스 나이트메어의 연출도 EX시리즈의 것으로 바뀌었다.

전체적인 캐릭터 성능을 보자면 배구공을 연상케 하는 높은 점프 + 긴 체공시간 덕에 점프 공격으로 상대를 기습하는 것은 상당히 힘들다. 헤드프레스의 성능은 언제나처럼 우수하므로 파동-승룡 패턴은 그리 무서워하지 않아도 되긴 하지만…. 일단은 리치가 길고 판정이 좋은 서서 강킥으로 지상전을 펼치면서 근접해서 연속기 찬스를 노리는 것이 좋다. 다이어트 성공으로 박력이 줄어든 것은 약간 불만….

더블 니 프레스: 약공격에서도 연속기로 들어갈 정도로 발동이 빠르고 약킥으로 사용할 경우 딜레이도 거의 없다. 점프 하는 상대를 잡는데에도 쓰일 수 있는 베가의 주력 필살기.

사이코 임팩트: 일종의 돌진계열 기술인데 약펀치로 사용시 약공격에서도 들어가고 딜레이도 적지만 상대가 방어했을 경우 잡기 정도는 당할 수도 있으니 주의를 요한다.



의외로 빠르다

사이코 배니쉬: 이게 도대체 왜 생긴 기술인지 알기 어려운… 약공격에서 연속기로 연결되는 것을 제외하면 쓸모없는 기술.



어디다 쓰라는건가

헤드 프레스: 스파2의 기술과 거의 똑같으며 추가공격도 여전하다. 펀치버튼으로 사용하면 페이크 기술로 나간다. 용도는 역시 상대의 장풍계열 기술을 뛰어넘으며 공격하는 것.



베가님의 추종자라면 당연히 사용

하트 브레이크 디스피어: 기존의 사이코 크래시에 대응되는 기술로 레벨 2 이상의 경우 발동시 무적기간이 길어서 화면 중간쯤에서 장풍을 쏘는 상대를 가볍게 뚫고 지나갈 수 있다. 레벨3의 경우는 상당히 무적시간이 길다. 점프 공격을 하는 적을 완전히 끌어들인 후 사용하면 무적시간을 이용한 대공기로도 좋다. 기술 자체의 파워도 높으므로 주력 슈퍼 콤보이다.



사이코 크래시 改?

니프레스 나이트메어: 하트 브레이크 디스피어와 마찬가지로 연속기로 좋지만, 약으로 사용하면 딜레이가 적으므로 가드 데미지를 노리는 용도로도 사용할 수 있다.

연속기

- 점프 강킥 → 앉아 약펀치 → 서서 약펀치 → 약 사이코 임팩트
- 앉아 약펀치 → 앉아 약펀치 → 서서 약킥 → 강 더블 니 프레스
- 점프 강킥 → 앉아 강펀치 → 하트 브레이크 디스피어 또는 니프레스 나이트메어
- 앉아 약펀치 × 2 → 앉아 약킥 → 강 더블 니 프레스

EX 베가

특수기	
없음	

필살기	
사이코 크래시	← 모아서 → + X/Y
더블 니 프레스	← 모아서 → + A/B
헤드 프레스	↓ 모아서 ↑ + A/B
서머솔트 스컬 다이버	헤드프레스 후 펀치버튼
데빌 리버스	↓ 모아서 ↑ + X/Y 후 펀치버튼

슈퍼 콤보	
니프레스 나이트메어	← 모아서 →←→ + A/B

고전 스파2 터보의 베가와 비슷해졌다. 그러나 스파 2 대시 시절의 사이코 크래시 - 잡기의 패턴은 절대 안된다. 캡콤의 대부분의 캐릭터가 그렇듯, EX의 의미가 없는 캐릭터. 노멀 베가보다 훨씬 안 좋다.

사이코 크래시: 스파2때와 똑같은 기술로 이제는 약손에서 들어갈 정도로 발동이 빨라졌으나 막히면 심각한 딜레이를 보인다. 큰 기술은 맞지 않아도 100% 반격되므로 남발해서는 안될 기술.



스파2 시절의 강력함을 그대로 되살리는 듯 싶었지만…

헤드 프레스: 일반 베가의 기술과 똑같지만 페이크로 사용시의 추가공격이 변경되었으며 이 추가공격은 보통 베가에 비해서 판정이 아래쪽에 있기 때문에 사용하기가 약간 쉬워졌다.



변경된 페이크 헤드프레스 후의 추가공격

연속기

- 앉아 약펀치 → 서서 약펀치 → 사이코 크러셔
- 점프 강킥 → 앉아 약펀치 → 서서 약킥 → 더블 니 프레스

기스 하워드



특수기	
뛰어들어 중단치기	→+Y

필살기	
열풍권	↓↘→+X
더블 열풍권	↓↘→+Y
질풍권	점프 중 ↓↙←+X/Y
상단 받아 던지기	→↘↓↙←+X
중단 받아 던지기	→↘↓↙←+Y
하단 받아 던지기	→↘↓↙←+A

초필살기	
레이징 스톰	↙→↘↓↙←↘+X/Y
데들리 레이브	→↘↓↙←→+A X X A A Y Y B B ↓↙←+Y (레벨3/진초필 전용)

영원한 아랑전설의 보스(지금은 죽었지만) 기스 하워드. 베가에게 라이벌 의식이라도 갖고 있는 것인가…(베가와 기스의 대전 신을 보라) SNK에서와는 달리 그렇게 강력한 캐릭터로는 나오지 않았다.

열풍권: 발동 속도가 더 빨라져서 약펀치 캔슬로도 충분히 들어간다(더블 열풍권도 마찬가지). 견제와 공격의 중심 기술. 더블 열풍권은 상대의 장풍기술을 상쇄시키고 공격하는 역할로 쓰자.

질풍권: 열풍권과 질풍권만 남발해도 웬만한 플레이어는 접근할 수가 없을 정도로 두 기술의 성능은 좋다. 질풍권은 상당히 대처하기 힘든 각도로 날아온다. 고우키의 참공파동권과는 또 다른 용도로, 백점프를 하면서 남발해도 좋은 기술. 대신 구르기를 주의하자.

받아 던지기 기술: 상중하의 모든 기술을 반격할 수 있게 되어서 반격기를 얼마나 잘 쓰는가에 따라 캐릭터의 성능이 좌우된다. 일단 상단 반격은 대공기로 사용하는데, 상대가 그냥 점프만 한 후 공격을 하지 않을 것 같다면 앉아 강펀치로 대공공격을 하자. 상대의 심리를 잘 읽어야 좋은 기술? 아니, 잘 찍어야 좋은 기술이다. 중단 반격은 상대의 지상 공격을 받아 던진다. 롤링어택이나 슈퍼박치기 등의 기술도 반격할 수 있으므로 상대의 패턴을 읽어서 사용하는 것이 좋다. 예를 들어 상대가 블랑카라면 앉아 중킥 → 롤링어택 견제를 사용할테니 롤링어택 찬스에 받아던지기를 쓰면 되는 것이다. 하단 역시 마찬가지.

레이징 스톰: 왜 KF96의 모션을 사용했는지 이유를 알 수 없는 기술이지만 판정은 좋다. 발동이 빨라서 대공기로는 물론이고 반격용으로 사용해도 쓸만한 기술. 하지만 커맨드의 어려움을 극복할 수 있을지…. 발동이 빨라봤자 기술 입력이 느리면 아무 소용없다는 것을 극단적으로 보여주는 기술이기도 하다.



데들리 레이브: 입력이 쉬워져서 대충 입력해도 잘 들어가지만 마지막 공격은 빨리하지 않으면 상대가 방어할 수 있게 된다. 연속기에 사용하는 것이 좋다. 레벨3 전용인 만큼 상당히 무적시간이 길다.







입력은 쉽지만 약해진 느낌

연속기

- 앉아 약킥 → 앉아 약펀치 → 더블 열풍권
- 앉아 약킥 → 서서 약펀치 → 데들리 레이브
- 점프 강킥 → 서서 강킥(1히트) → 열풍권 또는 데들리레이브
- 앉아 강킥 → 레이징 스톰
- (↙→↘↓↙ 강킥 ←↘ 펀치버튼 의 방법으로 사용한다)
- (구석한정, 점프한 상대에게) 레벨 1 레이징 스톰 → 레벨 2 레이징 스톰

EX 기스 하워드

특수기	
뛰어들어 중단치기	→+Y

필살기	
열풍권	↓↘→+X
더블 열풍권	↓↘→+Y
상단 받아 던지기	→↘↓↙←+X
중단 받아 던지기	→↘↓↙←+Y
사영권	→↘↓↙←+A/B

초필살기	
레이징 스톰	↙→↘↓↙←↘+X/Y
데들리 레이브	→↘↓↙←→+A X X A A Y Y B B ↓↙←+Y (레벨3/진초필 전용)

KF 96의 기스를 기본으로 하고 있는 캐릭터다. 그래서인지 일반 기스에 비해 크게 파워다운되었다. 게다가 질풍권이 삭제되는 바람에(96에서는 기스 밥줄이었는데) 연속기 말고는 특별히 할짓이 없는 이상한 캐릭터가 되고 말았다. 이 게임에서 기스가 그렇게 강한 캐릭터로 나오지는 않았지만 레지오 3등급 캐릭터의 값은 해야 하는데….

열풍권: KF 96처럼 손바람(?)만 일으키는 기술이 되고 말았다. 96에 비해서 빨라지긴 했지만 판정이 너무 좋지 않다. 연속기 전용.



노골적인 라이벌 의식을 드러내 보이는 기스…. SNK 보스로서의 자존심인가



방금 전에 베가한테 날린 건 뭐고 이건 또 뭐냐

사영권: 96과 마찬가지로 발동이 약간 느려서 강으로 하면 연속기가 되지 않는다. 연속기 전용 기술로 사용하자.



…정작 중요한 질풍권이 없으니

연속기

- 앉아 약펀치 → 앉아 약펀치 → 서서 약펀치 → 열풍권 또는 더블 열풍권 또는 약 사영권
- 점프 강킥 → 서서 강펀치 → 약 사영권
- 점프 강킥 → 서서 강킥(1히트) → 열풍권 또는 더블열풍권 또는 약 사영권

DreamCast

모리건 앤슬란드





특수기	
네크로 디자이어(근거리)/딥 크레센트(원거리)	→+B
엑스터시 크라임(근거리)/스플래시 리비도(원거리)	→+Y
트와일라이트 루프	↘+B
미스테리어스 아크	↘+Y

필살기	
소울 피스트	↓↘→+X/Y (공중가능)
섀도우 블레이드	→↓↘+X/Y
벡터 드레인	근접 →↘↓↙←+X/Y

슈퍼 콤보	
발키리 턴	→↘↓↙←+A/B (공중가능)
카디널 블레이드	↓↘→↓↘→+X/Y
다크니스 일루전	X X →+A Y (레벨 3/진초필 전용, 공중가능)

사용 그래픽이 뱀파이어 시리즈와 완전히 똑같아서 다소 실망감을 안겨주지만 나름대로 재미있는 캐릭터. 뱀파이어 시리즈에서 사용하던 수법이 대부분 통하기 때문에 사용하기도 쉽다.

모리건은 다른 캐릭터에 비해서 일반기 사용이 약간 다르다. 약펀치/약킥은 그대로지만, 강펀치/강킥을 누르면 예전의 중펀치/중킥과 같은 기술이 나가며 레버를 앞으로 하고 강펀치/강킥을 눌러야 예전의 강펀치/강킥과 같은 기술이 나가게 된다. 또한 이것을 이용한 체인콤보의 사용도 가능한데 뱀파이어 시리즈의 체인콤보처럼 입력이 그렇게 쉽지는 않지만 약간의 연습만 있으면 쉽게 사용할 수 있다. 예를 들면, 서서 약펀치 → 서서 중펀치(강펀치 버튼) → 서서 강펀치(→+강펀치 버튼) 의 콤보가 가능하다는 것이고 도중에 필살기나 슈퍼 콤보를 캔슬하는 것도 가능하다(하지만 캔슬은 되는데 연속기로 넣을만한 기술은 거의 없다).



체인콤보가 가능

소울 피스트: 견제용 기술로 캔슬해서 연속기로 넣을 수 없는 것이 단점.

섀도우 블레이드: 대공기로 적합하지만 연속기로는 그리 잘 맞는 공격이 아니다. 근접 캔슬로 넣을만한 기본기가 없기 때문.

발키리 턴: 사용 후 레버를 위/아래로 조작해서 모리건이 나타나는 고도를 정할 수 있다. 이 기술에서 파생되는 연속기의 사용이 훨씬 쉬워졌으며 위력도 강력하다.

카디널 블레이드: 섀도우 블레이드의 강화판. 대공기로서의 성능은 좋지만 연속기로 사용하면 풀히트가 잘 되지 않는다.

연속기

- 레벨 1 발키리 턴 → 앉아 약킥 → 앉아 약킥 → 트와일라이트 루프
- 앉아 약펀치(2히트) → 앉아 약펀치(2히트) → 다크니스 일루전
- 점프 약펀치 → 다크니스 일루전
- 점프 강킥 → 네크로 디자이어 → 다크니스 일루전
- (구석한정) 점프 강펀치 → 약 섀도우 블레이드 → 레벨 1 카디널 블레이드 → 레벨 2 카디널 블레이드



또 카디널 블레이드



구석에서 약 섀도우 블레이드



추가로 카디널 블레이드

고우키





특수기	
두개파살	→+X
천마공인각	전방 점프 후 최고점에서 ↓+B

필살기	
호파동권	↓↘→+X/Y
참공파동권	점프 중 ↓↘→+X/Y
작열파동권	→↘↓↙←+X/Y
호승룡권	→↓↘+X/Y
질풍참공각	↓↙←+A/B (공중가능)
아수라섬공(화면 절반)	→↓↘ 또는 ←↓↙+XY
아수라섬공(화면 끝)	→↓↘ 또는 ←↓↙+AB

슈퍼 콤보	
멸살호파동	→↘↓↙←→↘↓↙←+X/Y
멸살호승룡	↓↘→↓↘→+X/Y
천마호참공	점프 중 ↓↘→↓↘→+X/Y
순옥살	X X →+A Y (레벨 3/진초필 전용)

캡콤 캐릭터 중 최강의 캐릭터 고우키. 이 게임에서도 변함없이 그 강력함을 과시한다. '이정도는 돼야 레지오 4등급이다' 라는 소리가 절로 나오게 하는 캐릭터.

거의 모든 일반공격이 류와 같다. 강제연결을 이용한 콤보 역시 가능하며 오히려 류나 켄에 비해서 더 쉬운 느낌.



…권의 극에 달한 자

참공 파동권: 고우키의 트레이드 마크라고 할 수 있는 기술. 하지만 발동이

나코루루





특수기	
지진참	↘+Y

필살기	
안누 무츠베	←↙↓+X/Y
레라 무츠베	↓↘→+X/Y
아무베 야토로	→↘↓↙←+X/Y
시치카프 에토	←↙↓↘→+A/B
마마하하에 매달리기	↓↙←+A/B
- 매달려서 공격	X, Y, A
- 내려오기	B
- 시치카프 아이	↓↘→+X/Y
- 카무이 무츠베	↓↙←+X/Y

초필살기	
시치카프 카무이	→↘↓↙←→↘↓↙←
이루시카	+X/Y
시리코로	↓↘→↓↘→+A/B
카무이노미	(레벨 3/진초필 전용, 버튼 4개로 캔슬)

캡콤에 모리건이 있다면 SNK에는 나코루루가 있다는 것인가…여러모로 사무라이 시리즈의 나코루루와는 큰 차이를 보인다. 거기다가 힐링까지 사용하는 강력함을 보여주는 캐릭터(…). 서서 약펀치에서 강펀치(…아니 강베기)가 가능하며 필살기를 캔슬하려면 강베기 1히트에서 캔슬해야 한다. 앉아 강킥의 성능이 더 좋아졌으며 전체적으로 공격의 속도가 빨라졌지만 그에 비례해서 사정거리도 줄어들었다. 서서 강킥은 상대의 하단공격을 피하며 공격할 수 있는 기술이다.

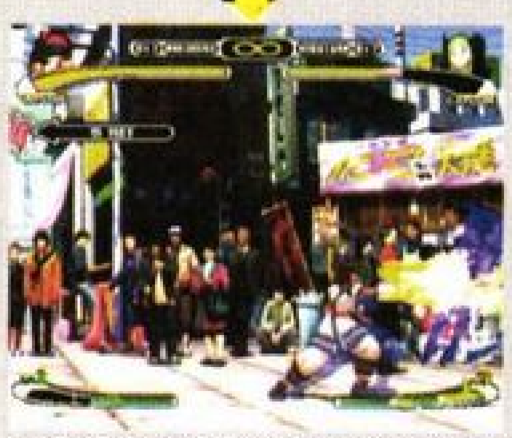


더 안전하지만 약하다

레라 무츠베: 사무라이 시리즈와는 달리 처음부터 대각선으로 올라가는, 대공기 성격의 필살기로 변경되었다. 실제로 대공기로서의 판정도 좋다.

마마하하에 매달리기: 사무라이 시리즈에 비해 더 안정된 느낌으로 부담없이 사용할 수 있다. 후속타는 두가지로서 모두 매달린 후의 공격에서 캔슬 가능하다. 차이점은 시치카프 아이의 경우 마마하하가 내려오면서 공격하고 카무이 무츠베는 나코루루가 직접 내려오면서 공격하는 것으로 당연히 시치카프 아이 쪽이 딜레이가 적지만 데미지 또한 낮다.





성공적으로 캔슬해도 구석이 아니면 연속기가 안된다

시치카프 카무이 이루시카: 아무베 야토로의 강화판이라고 보면 된다. 공격 속도가 빨라서 피하기 힘들다. 아무 때나 부담 없이 쓸 수 있지만 연속기가 안 된다는 것이 단점.

시리코로 카무이노미: 나코루루의 힐링 기술이다. 공격판정은 전혀(!) 없다. 상대의 방해를 받지 않는다고 가정할 경우 체력 게이지의 1/4 정도를 회복한다. 사용도중 버튼 4개를 동시에 누를 경우 캔슬이 되지만 그래도 약간의 딜레이가 있다.



공격판정 절대 없음…

연속기

- 서서 약펀치 → 서서 강베기(1타째 캔슬) → 안누 무츠베
- (구석한정) 서서 강베기(1타째 캔슬) → 시치카프 카무이 이루시카 (→↘↓↙←→↘ + 강베기 ↓↙← + 펀치버튼 의 순서로 입력하면 잘 된다)

너무 느려져서 공중에서 내려올 때쯤 사용하면 거의 착지 직전에 나갈 정도가 되어버렸다. 또한 거리도 짧아져서 원거리 견제용으로 사용하기도 힘들어진 기술. 제대로 사용하려면 점프하자마자 입력할 필요가 있다.

질풍 참공각: 켄처럼 올라가는데도 판정이 있음과 동시에 상대를 쓰러뜨리면서 다단히트까지 가능한, 류와 켄의 장점을 모두 취한 기술이다. 또한 스파3 세컨드에서부터 사용하던 약 참공각 후의 승룡권을 이용한 추가공격을 그대로 사용할 수 있으며 여기에 멸살호승룡으로 또 추가공격이 가능하다.

천마호참공: 참공 파동권의 강화판으로 입력하자마자 바로 나가지만 딜레이가 크다. 그래도 견제용으로는 적절한 기술.

연속기

- (구석한정) 참공 파동권 → 앉아 약킥 → 약 질풍참공각 → 약 호승룡권 → 멸살호승룡
- 점프 강펀치 → 천마호참공



약 참공각 후



약 호승룡권



마무리는 멸살호승룡

알면 도움되는 Tips

어떤 그루브를 쓰는게 좋을까?

캡콤 그루브

장점: 캡콤 그루브의 가장 큰 장점이라면 역시 게이지 3개를 모두 활용하는 초필살기와 슈퍼콤보의 활용에 있겠다. 특히 레벨 2 이상의 초필살기는 무적시간이 있다는 점과, 하단 강킥에서 콤보로 연결된다는 점을 생각해보면 3개의 게이지는 확실히 전법에 도움이 되는 요소임에 틀림없다.

단점: 자유롭게 기를 모아 수시로 초필살기를 사용할 수 있는 SNK 그루브와 달리 캡콤 그루브는 계속 싸워나가면서 기를 모아야 한다. 그렇기 때문에 기력 게이지가 없는 상태에서 체력이 바닥이라면 그 캐릭터는 포기하고 다음 캐릭터에게 승부를 맡기는 수밖에….

활용 방법 1: 포션(POTION) 작전

앞쪽의 캐릭터로 게이지를 3까지 모으는 작전이다. RATIO 1 정도의 캐릭터를 전열에 내세워 게이지를 모으고, 뒤의 캐릭터들로 역전을 노리는 작전. 강공격을 방어하는 것 만으로도 상당히 게이지가 많이 차기 때문에 확실한 가드를 하면서 안전한 작전을 펼쳐야 할 것이다. 뒤의 캐릭터들은 확실하게 판을 뒤엎을 수 있는 가장 자신 있는 캐릭터를 골라야 할 것이다(게이지 3개를 풀로 활용하는 초필살기 이용 콤보를 익혀두는 것을 추천한다).

활용 방법 2: 점프 공격을 봉쇄하라!

마땅한 대공기가 없는 캐릭터들에게는 캡콤 그루브를 추천한다. 그 이유는 앞서 말하고 공략에서도 누누히 말했듯, 레벨 2 이상 초필살기의 무적시간을 활용한 대공 공격을 하기 위해서이다. 어차피 무적시간을 이용한 것이므로, 상대를 최대한 깊숙히 끌어들여 초필살기를 클린 히트시키는 것이 좋다.

SNK 그루브

장점: 역시 수시로 초필살기 게이지를 모을 수 있는 것이 장점. 비록 한번 모은 게이지는 시간이 흐르면 사라져버리지만, 모으는 속도가 굉장히 빠르기 때문에 언제나 모은 상태로 싸움을 펼쳐나가는 것이 좋다. 게다가, 체력 게이지 점멸 상태에서는 언제든 레벨 1의 초필살기를 난무할 수 있다는 것이 좋다.

단점: 캡콤 그루브의 장, 단점과 완전 반대가 되는 이야기로, 레벨 2의 초필살기를 쓸 수 없기 때문에 무적시간을 이용한 전법을 쓰기가 까다롭다는 단점이 있다. 결국 체력 게이지가 점멸될 때만 확실한 반격을 펼칠 수 있다는 것인가….

활용 방법 1: 막았느냐? 그러면 죽어라

체력 점멸시에 초필살기 난무로 가드데미지를 주는 전법. 초필살기의 딜레이가 적은 기술일수록 좋으며, 상대는 가드만 하다가 죽어야 할지도 모른다. 물론 이렇게만 싸우면 상대가 앞서는 상황에서는 굉장히 불리한 것은 사실. 이 작전은 언제 나올지 모르는 초필살기에 상대가 위축되어야 성립하며, 그러기 위해서는 확실히 데미지를 줄 수 있는 레벨 1 초필살기를 활용하는 연속기를 연마해두어야 한다.

활용 방법 2: 한방 역전, 그 오묘한 세계

마찬가지로, 체력 점멸시에 레벨3 초필살기나 진(眞) 초필살기(진초필)를 노리는 전법이다. 체력 점멸시에 게이지를 모아 역전을 노리는데, 게이지 축적이 쉬운 SNK 그루브로는 몇 번이고 진초필살기를 노릴 수 있기 때문에 이 전법이 효과적이다. 그 위력은 레지오 2 캐릭터가 레벨 3 초필살기를 이용한 연속기를 레지오 1 캐릭터에 맞추었을 경우, 거의 즉사에 가깝게 데미지를 준다는 것을 보면 쉽게 알 수 있다. 맞추는데 실패하더라도 수시로 게이지를 모아 다시 레벨 3 초필살기를 노려라!

레지오 시스템, 이렇게 활용하자!

개인 별로 여러가지 작전을 구사할 수 있겠지만, 제일 효과적이라고 보이는 4가지 작전의 예를 제시한다. 뭐 이대로 하라는 법은 절대 없는 것이지만….

RATIO 1 × 4: 질보다 양 작전

한마디로 질보다 양, 4명의 캐릭터를 고르는 방법이다. 4명 모두 자신 있게 다룰 수 있어야 한다는 단점이 있긴 하지만, 다양한 캐릭터를 다루는 재미를 볼 수 있는 방법이기도 하다. 레지오 2 캐릭터와 싸운다면 적어도 두 명이 한사람을 이기면 성공이다. 단 레지오 1 캐릭터는 강력한 연속기 한방만 맞으면 체력이 왕창 달아나므로 머리 숫자가 많다고 막 싸워대지 않는, 오히려 더 신중한 방어 플레이가 요구된다. 모두 다 최선을 다해 싸워야 하기 때문에 SNK 그루브로 체력 점멸 상태의 선전을 노려보는 것이 좋다.

RATIO 1 × 2 + RATIO 2

다음의 '못먹어도 평균은…' 작전과 '질보다 양' 작전의 보완 형태. 다양한 캐릭터의 재미를 느낄 수 있으며, 승리도 어느 정도 보장된다. 처음 나가는 레지오 1 캐릭터 두 명이 최대한 상대의 체력을 깎으며 게이지를 모아두고, 마지막 레지오 2 캐릭터가 승부를 결정 짓는다. 기본 성능이 우수한 레지오 2 캐릭터를 선택하는 것이 좋으며, 캡콤 그루브쪽에 더 좋은 작전.

RATIO 2 × 2: 못 먹어도 평균은…

가장 추천할만한 전법. 다양한 재미는 없고, 대전하는 친구에게 '넌 페어 매치 모드나 해!' 라는 소리를 들을지도 모른다. 그래도 가장 무난하다. '질보다 양' 작전으로 나가는 상대방이라면 한 캐릭터가 두 명을 이길 수 있으면 성공. 자신보다 숫자가 많은 상대라면 공격적인 플레이로 조금이라도 체력을 더 깎겠다는 그런 투지가 필요하다. 어떤 그루브던지 상관없는 작전이다.

RATIO 1 + RATIO 3: 제왕님과 그의 몸미니

레지오 시스템은 이런 재미를 위해서 만들어지지 않았을까? 강력한 레지오 3의 캐릭터 하나와 약한 캐릭터 하나. 주로 레지오 3 캐릭터는 악당 캐릭터가 많기 때문에 작전 제목을 위와 같이 지어보았다(뭐, 레지오 조정 옵션을 켜두면 다 소용없지만…). 중요한 점은, 레지오 1 캐릭터를 앞에 세워야 한다는 점이다. 캡콤 그루브일 때 더욱 유용한데, 위에서 말한 '포션 작전'을 쓸 수 있기 때문이다. 레지오 1 캐릭터로 최대한 선전을 해서 레지오 2 쯤 되는 상대의 캐릭터 하나를 KO시키거나(같은 실력에서는 힘들지만…) 빈사 상태까지 몰고 갈 수 있으면 성공.

공략을 마치며…

그야말로 꿈의 대결이 드디어 공개되었다. 직접 접해본 꿈의 대결, 「캡콤 VS SNK」는 만족할만한 수준이었지만, 상당히 아쉬운 점도 없잖아 있었다. 캡콤 측에서 제작한 탓인지 필살기와 점프 위주의 스피디한 대전인 「KF」시리즈와 달리 기본기와 심리전을 중점으로 하는 「스트리트 파이터」시리즈의 대전느낌만 남아있다는 점이다(KF시리즈가 심리전이 약하다는 이야기는 아니다. 어디까지나 상대적). 두 스타일 중 어떤 것이 좋다고 할 수는 없지만, 이왕이면 두 메이커 게임의 느낌을 완전히 혼합하는데 성공했으면 하는 것은 과도한 욕심일까?

이미 「캡콤 VS SNK 2」의 제작이 발표된 상태이니 다음 게임에서는 이런 점이 개선되었으면 하는 마음이다. 개인적인 생각으로는 미래 닌자 스트라이더 비룡과 원조 닌자 핫토리 한조의 대결을 보고 싶은데… 그러다가는 캡콤의 VS 시리즈 끝 날지도….

PS 액션 리플레이 코드

디노 크라이시스 2

돈(크레디트) 최대
800ACDA0 9678
800ACDA2 0098

돈 최대 (누계)
800ACDB8 E0FF
800ACDBA 05F5

SELECT버튼 누르면 돈이 65535
D00A9A32 FFFE
800ACDA0 FFFF

돈 줄지 않음
D01CA7B2 0064
801CA7B2 0060
D01C8EA4 0064
801C8EA4 0060

게임 고속화
D00AD0C0 0804
8007193C 0001
D00AD0C0 0808
8007193C FFE9
(사용법: START+L1버튼으로 고속화, START+R1버튼으로 보통 속도. 고속화시 무비에서 화면이 이상해 질 수 있으니 무비가 나올 때는 꼭 보통 속도로 되돌려야 함).

체력 고정
800EC67C 04B0

체력 줄지 않음
800224C8 010A
800224D8 0108
800224DA A643

데이비드(デビット)의 체력 줄지 않음
D00D707A 2442
800D7078 0000

소녀의 체력 줄지 않음
D00D671E 2442
800D671C 0000

제한시간 줄지 않음
D0022222 2442
80022220 0000

탄알 줄지 않음
D0052802 0071
80052802 0060
D00528FE 0071
800528FE 0060

자코 일격사
랩터(ラプトル)에만 효과가 있음
D00D0604 0108
800D0606 A640
D00D0624 0108
800D0626 A640

오마케 게임(EXTRA CRISIS)의 등장 캐릭터 전부
800ACC3E 03FF

회복제 줄지 않음
D005644A 2442
80056448 0000

선상 미니게임 체력 줄지 않음
D0067696 2442
80067694 0000

플레이 시간 0으로 고정
800ACC44 0000
800ACC46 0000

플레이 시간 0
D001BB5C 0C34
8001BB5E ACA0

지속 콤보
800AC2FC 00AB

HIT 콤보 수
800AC300 00xx
(xx=02~63)

체력 게이지 항상 표시
800AC2F4 001C

클리어 횟수
300ACC39 00xx
(xx=00(0회), 01(1회) ~ 63(99회).

캐릭터 거대화
80079A44 2A00
80079A46 240B
80079A48 2A00
80079A4A 240C
80079A4C 2A00
80079A4E 240D

전차 초연사 가능
D017F138 002F
8017F140 0001

적 쓰러뜨리면 V포인트 최대
D0020AA4 0002
80020AA4 0001

회복 아이템
xx, yy, zz 는 아래 표 참조
1번째 종류
800ACD58 xx01
1번째 현재 소유갯수
800ACD60 yyyy
1번째 최대 소유갯수
800ACD62 zzzz

메인 웨폰 & 서브 웨폰
1번째 종류
800ACC68 xx01
현재 장착탄수
800ACC70 yyyy
최대 장착탄수
800ACC72 zzzz

[아이템 리스트]

xx=

01	샷건	1E	환생제
02	핸드건	1F	エサ
03	로켓런처	20	素手
04	솔리드 캐논	21	셔터 조작 플러그
05	플레임 런처	22	시티의 키카드
06	머신건	23	연구시설의 키카드
07	헤비 머신건	24	거주구역의 열쇠
08	미사일 포드	25	키 플레이트
09	대전차 라이플	26	키 플레이트
0A	니들 건	27	키 플레이트
0B	아쿠아 그레네이드	28	키 플레이트
0C	없음	29	키 플레이트
0D	없음	2A	키 플레이트
0E	없음	2B	기동용 배터리
0F		2C	서드 에너지 디스크
10	素手	2D	다이버 슈츠
11	마췟트	2E	가스 마스크
12	라지 스턴건	2F	시그널 슈터
13	파이어 월	30	정비사의 ID카드
14	마인 슈터	31	보크스의 열쇠
15	쇼크 웨이브	32	제노시설의 키카드
16	체인 마인	33	라이트 아머
17	마췟트 (강화판)	34	이너 슈츠
18	라지 스턴건 (강화판)	35	VCS 프라치나 카드
19	시그널 슈터	36	VCS 골드 카드
1A	지혈제	37	헤비 블레이드
1B	회복제 小	38	파워 배터리
1C	회복제 大	39	VCS 실버 카드
1D	완전 회복제		

키 아이템

플러그1
800ACE68 xxxx

+0001 : 素手
+0002 : 셔터 조작 플러그
+0004 : 시티의 키카드
+0008 : 연구시설의 키카드
+0010 : 거주구역의 열쇠
+0020 : 키 플레이트
+0040 : 키 플레이트
+0080 : 키 플레이트
+0100 : 키 플레이트
+0200 : 키 플레이트
+0400 : 키 플레이트
+0800 : 기동용 배터리
+1000 : 서드 에너지 디스크
+2000 : 다이버 슈츠
+4000 : 가스 마스크
+8000 : 시그널 슈터

플러그2
800ACE6A xxxx

+0001 : 정비사의 ID카드
+0002 : 보크스의 열쇠
+0004 : 제노시설의 키카드
+0008 : 라이트 아머
+0010 : 이너 슈츠
+0020 : VCS 프라치나 카드
+0040 : VCS 골드 카드
+0080 : 헤비 블레이드
+0100 : 파워 배터리
+0200 : VCS 실버 카드

기타

모든 파일 소지
800ACE6E FFFF
800ACE70 FFFF
800ACE72 FFFF

마리오네트 컴파니 2

날짜

xx=00(6/20)~ 1E(7/30)

8006F324 00XX

돈

예) 100000엔

8006F364 86A0
8006F366 0001

소지금 999999

8006F366 000F
8006F364 423F

KIZUNA 현재값

8006F338 00yy

또는

8006F338 01F4

KIZUNA최대치

8006F33A 01F4

총플레이 시간:

1 분=60h

8006F0A4 zzzz
8006F0A6 zzzz

앨범 100%

CG

8006F0aa 007F
8006F0B4 FC06
8006F0B6 FFFF
8006F0B8 FFFF
8006F0Ba FFFF
8006F0BC FFFF
8006F0BE FFFF
8006F0C0 C07F
8006F0C2 FE0F
8006F0C4 007F

이벤트

8006F0C8 FF00
8006F0CA FFFF
8006F0CC FFFF
8006F0CE FFFF
8006F0D0 FFFF
8006F0D2 FFFF
8006F0D4 FFFF
8006F0D6 FFFF
8006F0D8 FEFF
8006F0DA FFFF
8006F0DC FFFF
3006F0DE 00FF

캐릭터 클리어 전부

8006F0A8 07FF 또는 8006F0A8 FFFF

나이트메어 크리쳐스 2

총 얻기(Level 1)

300AA83C 0001

헬파이어(Hellfire) 파워업(Level 1)

300AA842 0001

고리 스피릿(Gory Spirits) 파워업(Level 1)

300AA844 0001

탁식(toxic) 파워업(Level 1)

300AA845 0001

가시관(Crown Of Thorns) 파워업(Level 1)

300AA846 0001

게임 중 L1+L2 눌러 치트메뉴 열기

D01FCEDE F3FF
800AB5E0 0209
D01FCEDE F3FF
800B9294 001F
D01FCEDE F3FF
800B9294 001F

열쇠1 얻기(Level 1)

300AA848 0001

열쇠2 얻기(Level 1)

300AA849 0001

열쇠3얻기(Level 1)

300AA84E 0001

작은 열쇠 얻기(Level 1)

300AA84A 0001

열쇠고리에 열쇠뭉치 얻기(Level 1)

300AA84B 0001

다이너마이트 얻기(Level 1)

300AA84C 0001

볼트 커터(Bolt CuttErs) 얻기 (Level 1)

300AA84D 0001

치트메뉴에서 무한생명 가능

800AB428 0001

치트메뉴에서 무한 파워업 가능

800AB438 0001

치트메뉴에서 주인공 생명치 표시 가능

800AB448 0001

치트메뉴에서 무한 컨티뉴 가능

800AB458 0001

치트메뉴에서 적 죽이기 가능

800AB468 0001

도끼에 데미지 안 입기(Level 1)

D00B910A 0010
800B910A 0011

주인공 생명치 표시(Level 1)

D00B910A 0010
800B910A 0014

무한 컨티뉴 (Level 1)

D00B910A 0010
800B910A 0018

한방에 적 죽이기 (Level 1)

D00B910A 0010
800B910A 4010

무한 체력, 무한 파워업, 생명 표시, 무한 컨티뉴

D00B9108 0802
800B9108 8802
D00B910A 0010
800B910A 401F

레벨 셀렉트(메인메뉴에서 셀렉트 버튼+O)

D01FCEDE DFFE
800B9300 0001
D01FCEDE DFFE
801FFF04 0001

디버그 모드 작동(게임 중 셀렉트 +L2)

D01FCEDE FEFE
800B92F0 1FFF

툼레이더 4-영문판

Uzi 탄수 무제한

800AC444 FFFF

shotgun 탄수 무제한

800AC448 FFFF

산소 무제한

800AC30E 0708
800AC30E 0FFF
800AC30E 06B2

노멀 그레네이드 탄수 무제한

800AC44C FFFF

슈퍼 그레네이드 탄수 무제한

800AC44E FFFF

플래시 그레네이드 탄수 무제한

800AC450 FFFF

노멀 석궁 탄수 무제한

800AC452 FFFF

독석궁 탄수 무제한

800AC454 FFFF

슈퍼 석궁 탄수 무제한

800AC456 FFFF

리볼버 탄수 무제한

800AC446 FFFF

작은 치료제 개수 무제한

800AC43C FFFF
800AC43E 0010

큰 치료제 개수 무제한

800AC43E FFFF

widEshot shotgun 탄수 무제한

800AC44A FFFF

widEshot shotgun 탄수 무제한

800AC44A FFFF

섬광성 무제한

800AC440 FFFF
800AC440 0010

체력 무제한

801C8DAE 03E8

모든 비밀을 찾음

800B3416 0046

사정거리

300AC414 00FF

Uzi

300AC415 00FF

Shotgun

300AC416 00FF

Crossbow and laser sight

300AC417 00FF

Grenade gun

300AC418 00FF

Revolver and laser sight

300AC419 00FF

Laser sight

300AC41A 0001

어떤 벽이든 탈 수 있음

800AC306 0001

어떤 구멍이던 지날 수 있음

D00AC33C 0004
800AC33C 0044

게임 속도 빠르게

800AA804 0010

NBA live 2000-영문판

홈 팀 스코어 255점

800AE118 00FF
800AE768 00FF

홈 팀 스코어 0점

800AE118 0000
800AE768 0000

홈 타임 아웃 무제한

800AE120 0007
800AE770 0007

최고의 능력치

D008235A 0BB8
50000902 0000
801FFD84 6464

공격 제한시간 없음

800B5930 0330
800B9FF2 0107
800BA006 00D9
8013874E 0231

오 바른!

생명 줄지 않음

80040E78 0003

GLASS BALL 최대

800332C0 0063

P1 폭탄 무제한

(SELECT 버튼 누르면서 리론은 B버튼)

D0032C70 0001
80050E2C 6301

P1 최고 점수로 스타트

D00332AC 0000
800332AC E0FF
D00332AE 0000
800332AE 05F5

P1 & P2 파워 무제한

8014726C 0006

P2 폭탄 무제한

D0032C90 0001
80050E3C 6301

P2 최고 점수로 스타트

D00332B0 0000
800332B0 E0FF
D00332B2 0000
800332B2 05F5

Stage 1 생명 무제한

D014726C 0005
8014726C 0006

Stage 2 생명 무제한

D0157C38 0005
80157C38 0006

전국 총판점 안내

※ 서점에 책이 없을 경우 아래 해당 지역별 총판에 전화로 문의하십시오.

본사영업부 02-3142-6841

서울지역

강남 영동사	554-3784
강동 도서	471-2044
구로 영도사	684-7199
도봉 샘터사	983-3900
동대문 지산	2245-3686
용산 진영사	326-1866
서초 금비	534-9075
송파 강화사	416-5101
중구 수송사	2272-0803
성동 성지사	457-2891
영등포 지성사	847-8702
관악 영우사	872-2915
서대문 해전사	357-6045
종로 경복	737-3491
강서 영민도서	697-7995
동작 관악사	823-5121

경기지역

인천 인광서적	032-883-4405
부평 중앙도서	032-527-9350
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-715-0066
수원 총원도서	0331-241-6300
일산 대일	0344-977-4428
이천 남강서적	0366-637-2337
안산 문일서적	0345-402-3674
안양 진솔도서	0343-386-8127
의정부 회룡도서	0351-876-6304
평택 진성사	0333-667-8555
광명 광명사	02-897-6772

경북지역

경주 동화서적	0561-772-4108
구미 명신	0546-463-6100
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구 영남도서	053-423-9193
대구 해문도서	053-421-8958
대구 경북서적	053-428-3200
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-55-5959
영주 대한	0572-632-8590
점촌 동명	0581-555-3547
포항 동국	0562-277-3214

경남지역

마산 태영사	0551-241-5444
울산 녹수서적	0522-249-9042
진주 샘터	0591-755-3991
충무 통영	0557-643-5785

충북지역

제천 경북	0443-647-3816
청주 샘터서적	0431-260-9472
충주 문화사	0441-847-2819

충남지역

논산 보문서점	0461-732-3156
대전 청림사	042-254-6799
천안 화성서적	0417-755-3073

강원지역

강릉 영동서적	0391-645-3361
삼척 영동사	0397-572-6060
속초 동아	0392-632-1555
원주 남부서적	0371-731-8424
춘천 경북서점	0361-241-2015

전남 지역

광주 승일	062-225-1349
순천 일광서점	0661-752-4414
여수 대양서적	0662-662-2111
목포 현대	0631-244-2711

전북, 제주지역

익산 문성당	0653-855-1912
전주 세림	0652-284-9884
제주 광장서점	064-732-1234
군산 은진서적	0654-471-5188

——— 자르는 선
------ 접는 선

자르는 선 ①

② 자르는 선

풀칠하는 곳

봉 합 엽 서

※ 반드시 자를 대고 자르고 엽서 안쪽 접는선을 따라 접으세요

보내는 사람

이름

주소

성별 나이 학교(직업)

전화(자택) (직장)

E-mail @

□□□ - □□□

우편 요금
수취인 후납부담

발송유효기간
2000. 8. 1~2001. 7. 31

서울 마포우체국
승인 제 765 호

받는 곳 Attack Game Power 2000. 11

서울시 마포구 상수동 324-1 한주빌딩 5층(구법경빌딩)
(주)제우미디어 월간 어택 게임파워 편집부 앞
☎3142-6845 FAX 3142-6820

121 - 829

※ 봉합엽서 겉면에는 주소외에는 절대 아무것도 기재하지 마세요.

■ 독담P담

(통합 독자코너 독담P담에 보내는 사연을 적는 곳입니다. 그림을 보내거나 긴 사연을 적으실 때는 별도의 편지지를 사용하셔도 좋습니다)

( ) 기자님께

자르는 선 ③

■ 게임클리닉 접수 코너 (게임을 하다가 궁금한 점이 있으면 질문해주세요)

접는 곳①

■ 어택 게임파워의 구입 동기는

- □ PC 통신의 게시물을 보고
- □ 서점에 붙어있는 포스터를 보고
- □ 지난호를 구입하고 마음에 들어서
- □ 늘 게임파워를 구입해왔기 때문에
- □ 원하는 공략이 실려 있어서
- □ 기타 (　　　　　　　　　　　　　　)

■ 파워맨을 찾아라

(447page 파워게시판에 있는 파워맨 그림이 어디에 숨겨져 있는지 찾아주세요.
파워맨을 찾아주신 분중 다섯분께 추첨을 통해 파워점수 500점을 드립니다)

파워맨은 ______ 페이지 ______________ 에 있습니다.

■ 나의 보유기종은 이것!

자신이 현재 가지고 있는 게임기를 O표를 주세요

플레이스테이션	세가 새턴	닌텐도 64	드림캐스트
플레이스테이션 2	게임보이 컬러	원더스완	네오지오포켓
슈퍼패미컴	메가드라이브	패미컴	PC엔진시리즈

■ 내가 만들어 가는 어택 게임파워

★ 어택 게임파워는 현재 공략 전문지를 표방하고 있습니다. 이에 대해 여러분은 어떻게 생각하시는지 듣고 싶습니다.

① 공략전문지인 만큼 지금 있는 기타 코너도 모두 없어졌으면 한다

② 공략전문지보다는 예전처럼 신작소개, 기획기사가 있는 종합지가 좋다

③ 지금이 적당하다

④ 기타 (ex : 20page 정도는 신작소개를 해주세요)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

★ 여러분의 요청에 다음 코너들의 부활을 검토중에 있습니다.
이중 반드시 넣어주었으면 하는 코너를 선택해 주세요(여러개 표시 가능).

- □ 파워 나침반
- □ 파워 게임 랭킹
- □ 기획 기사
- □ 애니메이션 코너
- □ 파워게이머를 찾아라
- □ 기타 (　　　　　　　　　　　　　　)

★ 다음달에 구입예정인 타이틀은 어떤 것이 있습니까?
(본지의 발매리스트를 참고해주세요)

접는 곳②

■ 이달의 공략 벤치마킹

★ 공략을 평가하는 기준은 무엇입니까?(해당 사항에 모두 체크)

① 충실한 데이터 및 시스템

② 스토리 및 대사 번역

③ 숨겨진 요소 공개

④ 빠른 클리어 가이드

⑤ 재미있는 문체

⑥ 깨끗한 사진

⑦ 기타 (　　　　　　　　　　　)

★ 이달에 실린 공략중 도움이 되었다고 생각되는 공략을 적어주시고, 특히 어느 부분이 마음에 들었는지 적어주시기 바랍니다.

★ 이달의 공략중 미흡했었다고 여겨지는 공략 타이틀은 무엇입니까? 또 그 이유는?

★ 다음달에 발매되는 타이틀중 반드시 공략했으면 하는 타이틀은?

★이달에 공략한 타이틀중 추가공략이 필요한 타이틀은 무엇입니까?

★ 어택 게임파워에서 공략하지 않았던 지난 게임, 혹은 예전에 공략했던 게임중 공략 해주었으면 하는 타이틀이 있다면?

풀칠되는 곳

월드 스타디움 4

R1버튼 누르면 아웃 카운트 0
D0067284 0008
80065CE8 0000

L2+R2버튼 누르채로 속구를 던지면 시속 999Km
D0067284 0003
80069286 03E7

L1버튼 누르면 아웃 카운트 3 (바로 체인지)
D0067284 0004
80065CE8 0000

L2버튼 누르면 스트라이크 카운트 2
D0067284 0001
80065CE0 0002

R2버튼 누르면 볼 카운트 3
D0067284 0002
80065CE4 0003

패러사이트 이브 2 -영문판-

무한 BP
80073B94 FFFF

BP량 최대치로 증가
80073B94 967F
80073B96 0098

경험치 최대치로 증가
80073B90 967F
80073B92 0098

무한 HP
80073BA0 03E7

HP량 최대치로 증가
80073BA2 03E7

무한 MP
80073BA4 03E7
80073BA4 03E7

MP량 최대치로 증가
80073BA6 03E7

모든 키 아이템
80072714 FFFF
80072716 FFFF
80072718 FFFF
8007271A 0001
80072714 FFFF
8007271A 0001

패러사이트 MAX 레벨 코드
800729B8 0003
800729B9 0003
800729BA 0003
800729BB 0003
800729BC 0003
800729BD 0003
800729BE 0003
800729BF 0003
800729C0 0003
800729C1 0003
800729C2 0003
800729C3 0003
800729B8 0303
800729B8 0303

아이템 슬롯 코드

모든 아이템 최대량으로 증가

80072316 03E7	800723AA 03E7	8007243E 03E7
8007231A 03E7	800723AE 03E7	80072442 03E7
8007231E 03E7	800723B2 03E7	80072446 03E7
80072322 03E7	800723B6 03E7	8007244A 03E7
80072326 03E7	800723BA 03E7	8007244E 03E7
8007232A 03E7	800723BE 03E7	80072452 03E7
8007232E 03E7	800723C2 03E7	80072456 03E7
80072332 03E7	800723C6 03E7	8007245A 03E7
80072336 03E7	800723CA 03E7	8007245E 03E7
8007233A 03E7	800723CE 03E7	80072462 03E7
8007233E 03E7	800723D2 03E7	80072466 03E7
80072342 03E7	800723D6 03E7	8007246A 03E7
80072346 03E7	800723DA 03E7	8007246E 03E7
8007234A 03E7	800723DE 03E7	80072472 03E7
8007234E 03E7	800723E2 03E7	80072476 03E7
80072352 03E7	800723E6 03E7	8007247A 03E7
80072356 03E7	800723EA 03E7	8007247E 03E7
8007235A 03E7	800723EE 03E7	80072482 03E7
8007235E 03E7	800723F2 03E7	80072486 03E7
80072362 03E7	800723F6 03E7	8007248A 03E7
80072366 03E7	800723FA 03E7	8007248E 03E7
8007236A 03E7	800723FE 03E7	80072492 03E7
8007236E 03E7	80072402 03E7	80072496 03E7
80072372 03E7	80072406 03E7	8007249A 03E7
80072376 03E7	8007240A 03E7	8007249E 03E7
8007237A 03E7	8007240E 03E7	800724A2 03E7
8007237E 03E7	80072412 03E7	800724A6 03E7
80072382 03E7	80072416 03E7	800724AA 03E7
80072386 03E7	8007241A 03E7	800724AE 03E7
8007238A 03E7	8007241E 03E7	800724B2 03E7
8007238E 03E7	80072422 03E7	800724B6 03E7
80072392 03E7	80072426 03E7	800724BA 03E7
80072396 03E7	8007242A 03E7	800724BE 03E7
8007239A 03E7	8007242E 03E7	800724C2 03E7
8007239E 03E7	80072432 03E7	800724C6 03E7
800723A2 03E7	80072436 03E7	800724CA 03E7
800723A6 03E7	8007243A 03E7	800724CE 03E7
800724D2 03E7	800724EE 03E7	8007250A 03E7
800724D6 03E7	800724F2 03E7	8007250E 03E7
800724DA 03E7	800724F6 03E7	80072512 03E7
800724DE 03E7	800724FA 03E7	80072516 03E7
800724E2 03E7	800724FE 03E7	8007251A 03E7
800724E6 03E7	80072502 03E7	8007251E 03E7
800724EA 03E7	80072506 03E7	80072522 03E7

실황 위닝 일레븐 2000 올림픽 버전

마스터리그 포인트 줄지 않음
D012D1C8 1823
8012D1CA 0060

선수교환 횟수 줄지 않음
D012C520 0001
8012C524 0000

1P측 득점
30070F7C 00xx

마스터리그 포인트 항상 99
D012D1C8 1823
8012C524 2403
D012D1C8 1823
8012D1C8 0063

비트매니아 Featuring 드림스 컴 트루

게이지 최대
D0046518 0064
80046514 0001

AUTO PLAY
8009F928 000x
(x=
0 1P&2P HUMAN
1 1P CPU
2 2P CPU
3 1P&2P CPU)

FREE MODE 전곡
80094044 0000
80094046 0000
80094048 0000

모든 곡
80094CB0 0504
80094CB2 0706
80094CB4 0908
80094CB6 0B0A
80094CB8 0D0C
80094CBA 0F0E
80094CBC 1110
80094CBE 1312
80094CC0 1514
80094CC2 1716
80094CC4 1918
80094CC6 1B1A
80094CC8 1D1C
(시에라용)
B00D0002 00000202
80094CB0 0504

Hi-Speed Animation
D0048602 1440
80048600 0001

어드밴스드 대전략(PS)

국가1(아군) 군사비 최대
D8184F1F
0098967F

국가2 군사비0
870341D8
00000000

국가3 군사비0
CBAB2B17
00000000

국가4 군사비0
622BA7A7
00000000

국가5 군사비0
D0184F21
00000000

국가6 군사비0
8F0341F5
00000000

국가7 군사비0
B296F781
00000000

국가8 군사비0
71D51E06
00000000

도박묵시록 카이지

현금
(xxxx=270Fh일때 9999만)
801A762A xxxx

남은 시간
때
801A763E 000x
분
891A7640 000x

「별」의 수
(xx=00 으로부터 63h)
801A762C 00xx

정신 상태
(x=0는 냉정, 1은 평상, 2는 초조)
801A75FE 000x

「가위」의 매수
801A7624 000x

「바위」의 매수
801A7626 000x

「보」의 매수
801A7628 000x

상대가 내는 카드 변경
D01A7388 0880
801A7678 0000
D01A7388 0840
801A7678 0001
D01A7388 0820
801A7678 0002

BEGINNER 비기넣어

언제나 참신한 비기들을 모아 놓은 「BEGINNER 비기넣어」입니다. 독자 여러분이 보내주시는 비기도 접수를 받고 있습니다만 애독자 엽서에 기재해 보내 주시는 것은 받지 않고 있습니다. 주소는 「서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 비기 담당자 앞」입니다. 채택되신 분께는 파워점수 500점을 드립니다.

Play Station | Play Station2 | Dream Cast | N64 | ARC

*서프로이드 ~위대한 서퍼

PlayStation2

숨겨진 캐릭터와 보드 얻기

전 스테이지를 클리어하는 것으로 새로운 캐릭터와 보드를 얻을 수 있다. 난이도를 올릴수록 더 많은 보드들이 등장한다.



심지어는 이런 이상한 캐릭터까지도 등장(…)

♣어나더 맵

난이도	출현 캐릭터	보드 추가수
NORMAL	베르르(인간 여성), 모르사(돌인간)	6개
SEMI PRO	엘(새 인간)	8개
PRO	비스콧트(곤충인간), 시그마(박쥐 인간)	12개
SURFROID	젠A(사이보그 닌자), 로비네트(용수철 인간)	16개
EXTREAM SURFROID	라이코 쎄서(거북이)	20개

*실황 파워풀 프로야구 7

PlayStation2

실존하는 선수의 데이터를 보자!

먼저 석세스 모드를 선택한 다음 '이제까지 만든 선수 보기, 지우기(今まで作った選手データを見る・消す)를 선택한 뒤 다음의 커맨드를 입력하자. ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1, L2

숨겨진 구장

모드 메뉴화면에서 다음의 커맨드 입력하자.

↑, ↑, ↓, ↓, L1, R2, L1, R2, 스타트의 순서로 입력한 뒤 소리가 나오면 성공.

*드래곤퀘스트 7

PlayStation

마리벨의 수영복 보기

디스크 2 전반에 아미트 마을(アミット村)에서 파티 멤버를 선택할 때 마리벨의 옷을 지정할 수 있다. 만약 이때 이주민의 마을에서 얻을 수 있는 수영복을 가지고 있다면 이 옷을 입힐 수 있다.

*스트리트 보더스 2

PlayStation

숨겨진 캐릭터와 보드의 입수

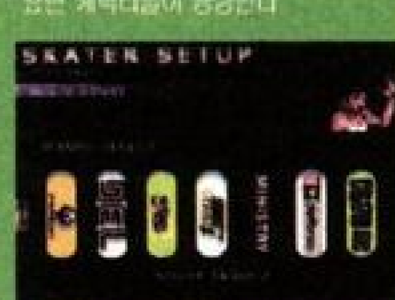
다음 표의 조건에 맞춰 게임을 클리어하면 숨겨진 캐릭터와 보드가 등장한다.



요런 캐릭터들이 등장한다

♣어나더 맵

캐릭터 이름	조건
TOMAS	MANNY로 컨페티션(コンペティション)의 하드를 클리어
JASON	DREW로 컨페티션(コンペティション)의 하드를 클리어
ANOUK	MAKAYLA로 컨페티션(コンペティション)의 하드를 클리어
EV	CORNOR로 컨페티션(コンペティション)의 하드를 클리어
JAKE	기본 캐릭터 4명으로 모든 모드를 클리어한다
SHANON	JAKE를 뺀 4명의 숨겨진 캐릭터로 모든 모드를 클리어한다



보드가 많이 생긴다

PlayStation2

*건그리폰 블레이즈 2

숨겨진 요소

일정량의 메달을 모으면 아래의 표와 같은 숨겨진 요소가 등장한다

♣숨겨진 기체

- 9식 장갑보행전투차(9式甲歩行戦闘車)
  - 메달을 13개 모으면 얻음
- 아크트 팬더(ヤークトパンター)
  - 메달을 25개 모으면 얻음

♣어나더 맵

맵	메달
괌(グアム)	5개
아테네(ギリシャ)	9개
우크라이나(ウクライナ)	7개
이집트(エジプト)	21개
티벳(チベット)	29개
케이프 캐너베랄(ケープカナベラル)	33개

PlayStation2

*벨벳 파일

라이프 모드 출현 방법

스토리 모드를 클리어하면 라이프 모드가 출현한다. 이 모드는 미션의 새로운 스테이지가 자동으로 생성되는 모드로 자유도가 무척 높다. 한마디로 얘기하자면 랜덤맵 모드다

대전 모드 출현 조건

스토리 모드를 클리어하면 메뉴에 대전 모드가 추가된다.

PlayStation2

*진 삼국무쌍

촉나라의 무장 사용법

타이틀 메뉴에서 다음의 커맨드를 입력하면 숨겨진 무장을 사용할 수 있다.

○, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R2

숨겨진 모드 출현조건

오프닝 에디트 모드의 출현조건이 공개되었다. 조건은 전 무장을 출현시킨 뒤 모두 클리어하면 된다.

*실황 파워풀 프로야구 2000 개막판

PlayStation

숨겨진 비기들

▶지방 구장 선택법

메뉴 화면에서 ↑, ↑, ↓, ↓, L1, R1, R2, L2, 셀렉트를 누르면 고를 수 있게 된다.

▶사이드B를 처음부터 고를 수 있다.

석세스 파이 선택 화면에서 ↑, ↑, ↓, ↓, →, ←, →, ←, L1, L2, R1, R2, 스타트를 누르면 처음부터 사이드B편을 즐길 수 있다.

*드림 오디션

PlayStation2

숨겨진 커맨드

▶「RPO」&「APARCADE MODE　SELPEAR」

ECT화면에서 L1을 누르면 「RPO」, R1을 누르면「APARCADE MODE SELPEAR」라는 모드를 선택할 수 있다. 기본의 모드와 다른 새로운 모드

▶슈퍼 하드 모드

레벨 셀렉트 화면에서 HARD로 맞춘 뒤 R1을 누르면 된다.

▶옷을 수영복으로

곡을 선택할 때 L, R을 누르면서 결정.

*데굴데굴 카비

GameBoy

카비의 표정이 귀엽게

카비를 잠시동안 움직이지 않고 있으면 카비의 표정이 변화한다.

연속 점프로 무적

보통은 적에게 폭탄을 연속적으로 맞으면 무적상태가 된다. 이때 점프를 이용해 4연속 점프를 하면 그만큼 무적시간이 길어진다. 타이밍을 잘 맞춰 도전해보자.

*파라파라 파라다이스

Arcade

옵션 모드

곡 선택시 좌우셀렉트 버튼을 약 3초간 누르고 있으면 나오는데 다음과 같은 것들을 설정할 수 있다. 하이스피드, 미러, 히든, 서든, 랜덤 모드

익스퍼트 모드

모든 선택시 HARD에 맞춰놓고 오른쪽의 셀렉트 버튼을 약 3초간 누르고 있으면 된다.

*사이버리아

Arcade

숨겨진 스테이지 출현조건

스테이지	조건
스테이지2 VALLEY	스테이지 1 클리어 시, 레벨이 80이상일 경우 출현
스테이지3 CLOUD-BANK	스테이지 2 클리어 시, 레벨이 180이상일 경우 출현
스테이지4 ASTEROID	스테이지 3 클리어 시, 레벨이 260이상일 경우 출현
스테이지4 COLONY	스테이지 3 클리어 시, 레벨이 320이상일 경우 출현
스테이지5 PHOTON	스테이지 4 클리어 시, 레벨이 380이상일 경우 출현
스테이지 5 GRAVITON	스테이지 4 클리어 시, 레벨이 530이상일 경우 출현
스테이지 6 GLUON	스테이지 5 클리어 시, 레벨이 520이상일 경우 출현

PlayStation2

*마법사 오펜

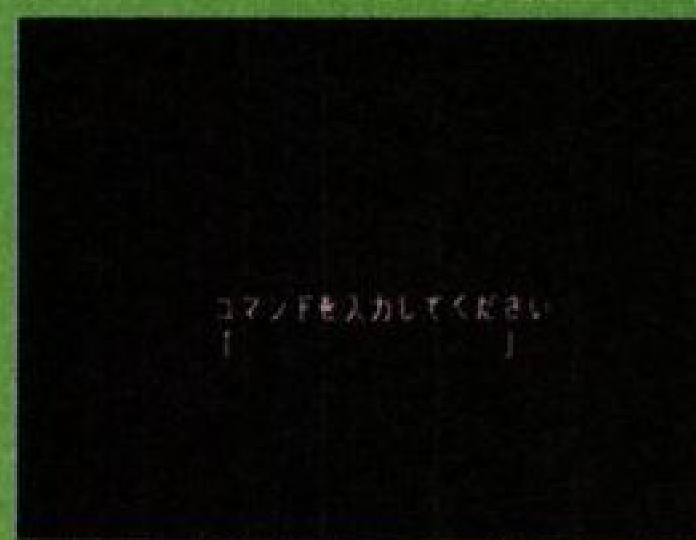
숨겨진 무비를 보는 비기

가이아의 탑 최하층으로 내려가서 벽쪽에 붙어있는 판을 조사하다보면 숨겨진 방으로 들어갈 수 있다. 이 방안에는 벽에 이상한 구슬같은 것이 붙어있다. 이 구슬을 조사하면 '커맨드를 입력해주세요'라는 글이 나온 뒤 커맨드를 입력할 수 있는데 이때 다음의 커맨드를 입력하자.

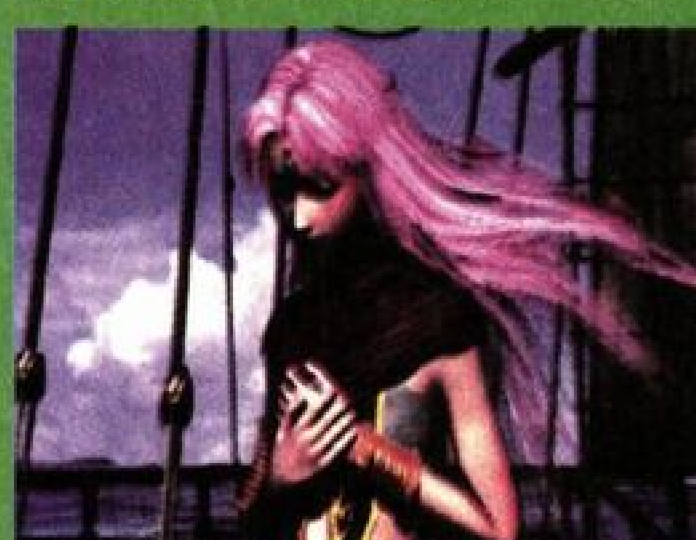
△, △, ×, ×, □, ○, □, ○, ×, ○와 같이 커맨드를 입력하면 사진과 같은 무비를 볼 수 있다.



이런 곳을 조사하면 숨겨진 방으로



이럴 때 커맨드를 입력하면 바로 숨겨진 동영상이~



살짝 엿보기

DreamCast

*스폰

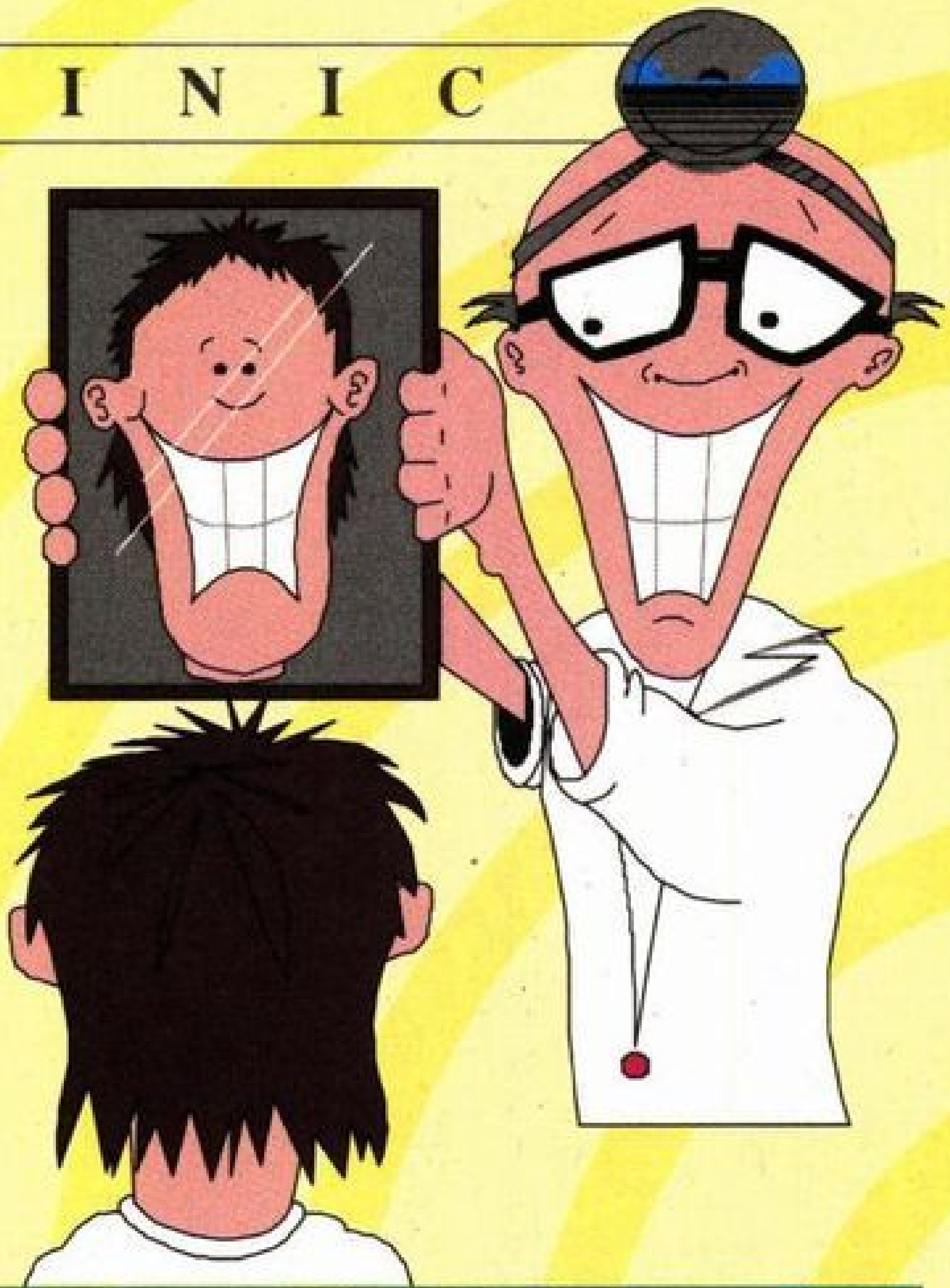
특수 캐릭터 출현 조건

난이도에 상관없이 보스 어택모드를 노컨티뉴로 클리어하면 일정 횟수에 따라 등장한다. 단 동굴 스테이지를 반드시 지나야 하고 반드시 엔딩을 가진 캐릭터로 클리어해야 한다.

회수	등장 캐릭터
1회	스폰 I
5회	다크에이지 스폰
10회	스폰IV
14회	어드메니셔

GAME CLINIC

게임 클리닉



시드니에서는 올림픽이 열렸다지요. 좋았겠습니다. 하지만 돈이 어디있어 올림픽보러 호주에 가며 시간이 어디있어 중계를 봅니까. 담당자는 게임클리닉에 도움을 호소하는 독자들을 위하여 오늘도 열심히 답변에 매진할 따름입니다. 나중에 마감이나 끝나고 철 지난 올림픽 기사들을 뒤적여야 메달이나 몇 개 땄나 알 수 있겠군요. 집에서 중계라도 보셨던 분들은 그나마 복 받았다고 생각하세요. 그나저나 이번에는 올드 게임도 몇 개 눈에 띄어 더욱 고생입니다. 키힝….

- ▶ 과월호 문의는 3142-6841
- ▶ 액플 코드 관련 문의는 가급적 받지 않습니다.
- ▶ 3142-6845로는 직접적인 게임문의를 받지 않습니다.
- ▶ 현장감있는 답변을 위하여 독자분들의 오타도 그대로 실었습니다.

모두의 골프 2 (PS)

Q 모두의 골프 2에 숨겨진 사항 없나요?

A

♠독특한 느낌의 필드

필드를 고를 때 셀렉트 버튼을 누르면서 ○버튼을 누르면 코스가 좌우 대칭이 됩니다.

♠캐릭터 컬러 체인지

캐릭터를 고를 때 셀렉트 버튼을 사용하여 색상을 변경할 수 있습니다. 처음에는 3P컬러까지 밖에 고를 수 없지만 게임을 계속 하시다보면 4P 컬러까지 변경할 수 있습니다.

♠캐릭터 사용 손 변경

캐릭터를 고를 때 □+○를 동시에 누르면서 선택하면 캐릭터가 왼손잡이로 변합니다.

♠상대방에게 자신의 뜻을

1에서도 있었던 것으로서 상대방에게 야유, 내지는 응원을 보내는 숨겨진 사항입니다. 방법은 다른 사람이 플레이할 때 ○, □, △, × 중 아무 버튼이나 누르면 됩니다.

♠마야를 코트로 불러내자

마지막으로 숨겨진 캐릭터 마야(マヤ) 의 사용법. 일단 베이더(ベイダー)를 이기고 섀도우 캐릭터(이름에 裏자가 붙는 캐릭터들을 말합니다)들을 불러냅니다. 그 후 섀도우 쿠미(裏クミ)를 이겨서 하얀 쿠미(白クミ)를 고를 수 있게 만듭니다. 그 상태에서 캐릭터 선택 화면에서 셀렉트 버튼으로 옷 색을 하얗게 바꾼 후 △버튼을 누르면 마야가 등장합니다. 단 사용할 수 없는 모드가 상당히 많으므로(투어 모드 등) 주의하세요.

마하GOGOGO (PS)

Q 옛날 PS 게임 마하고고 비기 좀 알려주세요. 꼭.

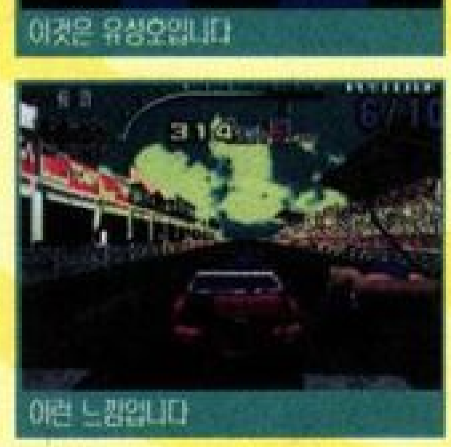
A 아이고 참 취미도 좋으십니다. 꽤 된 그런 게임을 붙잡고 아직도 할 수 있는 그러한 열정, 개인적으로 매우 마음에 듭니다. 그나저나 제 기억으로는 게임 제목이 「마하 GOGOGO」인 것으로 알고 있는데요, 혹시나 제가 없는 GO를 하나 붙여서 기억하고 있었다면 죄송합니다. 어쨌든 비기는 세 가지 정도 있군요.

♠숨겨진 자동차 고르기

차를 고르는 화면에서 L1+L2+R1+R2+셀렉트+下를 누른 상태에서 △버튼을 눌러보세요. 성공하면 앤트호(アント號), 사속호(射速號), 유성호(流星號), 오우거호(オウガ號), GR-X를 그냥 사용할 수 있게 됩니다. 오토매틱과 매뉴얼 두 가지 모두 선택할 수 있습니다. 하지만 이 상태를 메모리 카드에 세이브할 수는 없습니다



이것은 유성호입니다



이런 느낌입니다

♠코스 시간이 저녁으로

L1+L2+R1+R2를 누르면서 코스를 고르면 코스의 시간대가 바뀝니다.

♠시점 바꾸기

그리고 레이스 중에 일시정지를 걸고 방향키 우측 5번, 좌측 5번을 누르고 일시정지를 해제하면 시점이 확 바뀝니다. 뭘로 바뀌지는 직접 해 보시지요. 호호호.

파이널 판타지 9 PS

Q FF9 엑스칼리버 Ⅱ 얻는 법 가르쳐 주실래요? 그리고 얻기 힘든 무기 or 아이템 얻는 법두요.

A 엑스칼리버 Ⅱ는 사용자의 대부분이 액플을 이용하여 꺼냈다 할 정도로 극악한 조건을 갖추고 있습니다. 12시간 안에 마지막 던전인 기억의 장소에 가서 보스 리치(リーチ)까지 쓰러뜨리고 그곳 오른쪽 상단에 있는 기둥을 조사하면 입수할 수 있습니다만…그런 초스피드 진행으로 과연 클리어는 가능하실지 의문이군요. 힘내세요.

보너스로 얻기 어렵다…라고 생각이 될지 모르는 아이템 몇 가지를 무작위로 뽑았습니다. 초코그래프로 얻는 것은 제외했습니다.

엑스칼리버: 다게레오 합성소 할아버지에게 마법의 반지(魔法の指先)를 주면 됩니다. 이것은 경매장에 경매로 얻을 수 있습니다. 참고로 다게레오에서는 알테마소드도 얻을 수 있습니다.

메이스 오브 제우스, 랜스 오브 카인: 기억의 장소에서 얻을 수 있습니다. 기억의 장소에서는 대체로 캐릭터들의 2번째로 강한 무기들을 얻을 수 있습니다.

천사의 피리: 기억의 장소의 잊을 수 없는 장소에서 얻을 수 있습니다.

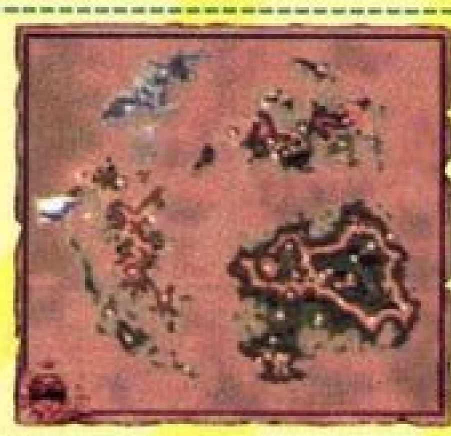
Q Final Fantasy Ⅸ의 데드페퍼를 사용하는 장소에서 물어볼 것이 있습니다. 게임파워의 공략집에서는「브로우바레 하구」라는 곳에서 데드페퍼를 사용하라고 하는데 전혀 어디인지 모르겠습니다. 좀 가르쳐 주십시오 (사진까지 넣어주시면 엄청 고맙겠습니다).

A 브로우바레 하구입니다. 물 맑고 살기 좋은…. 농담입니다.
요기 바다에 보면 거품이 뽀골뽀골 올라옵니다. 거기서 데드페퍼를 사용하세요



Q FF9에서 프레이야 최강 무기 어디서 구할 수 있나요? 사진을 실어주심 무지 고맙겠네요.

A 프레이야 최강의 무기는 용의 수염이라는 무기입니다. 장소는 여기. 용의 수염 말고도 몇 가지 더 나옵니다.
이 부근에 계곡 벽 부분에 보면 금이 간 곳이 있습니다. 거기서 금색 초코보(하늘을 나는 초코보)를 탄 상태로 데드페퍼를 쓰시면 나옵니다



천주 2 PS

Q 천주 2 사서 하고 있는데요. 지난달에 나온 대로 커맨드를 눌렀는데 아이템이 안 나오네요? 뭔가 조건이 있는 것인가요?

A 하필이면 비기 공개에서 미스 프린팅이 있었군요. 오자입니다. 정확한 커맨드는 아래와 같습니다.

□(3), ○, □, ○(2), ←, ↑, ↓, →, R2(2)

드래곤 퀘스트 7 PS

Q DQ7에서 적색의 석판을 구해 신전에 가서 끼웠습니다. 하지만 하나가 부족하더군요…. 그래서 다시 적색의 석판을 구할 수 있는 장소에 다 가봤지만 찾을 수 없었어요…. 제발 해결해 주세요.

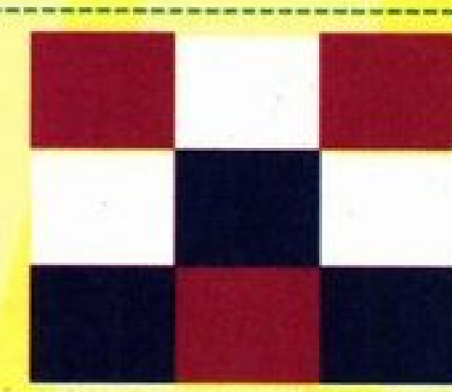
A 이거 참…그 많은 적색 석판 중에 어느 쪽 것이 하나 부족한 지 써 주실 것이지…. 성찬 독자님도 참 너무하시네요. 최소한 '방에서 오른쪽 위 석판이 하나 딸려요~'라고만 써주셔도 제게는 참 도움이 된답니다. 하지만 이왕 이렇게 된 거 할 수 없습니다. 적색 석판 리스트를 전부 실어드릴테니 다시 주욱 돌아다니시면서 체크하세요.

우드 파르나(ウッドパルナ) 동쪽 탑: 1층 상자
현재의 컬러 스톤 채굴소(カラーストーン採掘所): 지하 7층
그란 에스타드 성(グランエスタード城): 뗏목을 타고 가는 지하 2층의 비밀 방
과거의 포릿슈(フォーリッシュ): 기계 병단 아지트에 있는 상자, 서쪽 작은 방에 있는 보물상자
현재의 포릿슈(フォーリッシュ): 서쪽 연구소의 보물 상자, 알만(アルマン)의 손녀
과거의 크레쥬(クレージュ): 울프 데빌(ウルフデビル)을 쓰러뜨린 후 농부가 준다
현재의 크레쥬(クレージュ): 브루지오 별장 지하
현재의 세계수(世界樹): 뿌리 근처
현재의 산속 탑: 1층 보물상자
현재의 산속 탑: 기가 뮤턴트(ギガミュータント)를 쓰러트린다
과거의 사막의 성: 지하 2층 보물상자
현재의 하메리아(ハーメリア) : 지하 보물창고의 보물상자
세계에서 가장 높은 탑: 보물상자 중 하나
현재의 해저신전(海底神殿) : 보물상자 중 하나

Q 드래곤 퀘스트 7에서 처음에 신전에서 횃불 붙이는 거 아홉 개 있잖아요. 그거 어떻게 붙여요?

불특정 다수

A 공략에 누락된 사진 덕분에 많은 분들께 질문을 받았던 사항입니다. 혹시라도 아직까지 불편을 겪고 계신 분들을 위해 불을 붙이는 위치를 알려드립니다. 파란 색과 빨간 색 이외에는 불을 붙이지 않으시면 됩니다.



드래곤 퀘스트 6 SFC

Q 안녕하세요 벌써 3달째군요. SFC DQ6에 관한 건데요(이번에는 꼭 좀 뽑아주세요) 한군데는 성이군요 한군데는 마을인데 성에서는 여자가 거울에 갇혀있고 마을에 들어가려고 하면 병사가 밀어냅니다. 그리고 마을 위로 올라가면 무덤이 아주 많더군요. 어떻게 해야 되는지 가르쳐 주세요.

A 성 이름이 아마도 폰 성(フォーン城)일텐데요. 일단 성에서 정보를 얻을 수 있는대로 얻은 후에 꿈의 세계 남쪽에 있는 마술사의 탑(魔術師の塔)으로 가서 미랄고(ミラルゴ)라는 보스를 쓰러뜨리고 성으로 돌아오면 수문 열쇠(すいもんのかぎ)를 받을 수 있습니다. 이것으로 수문을 열면 이후의 이야기를 계속 진행할 수 있습니다.

어드밴스드 배리어블지오 2

PS

Q **집에 advance V.G 2라는 겜이 생겼는데…이 겜이 어떤 오락이에여?**

A 어드밴스드 배리어블지오는 세계 최강의 웨이트리스를 가리는 격투 대회를 소재로 한 게임으로, PC에서 먼저 등장한 격투 게임입니다. 주로 PC용은 부적절한 내용으로, 게임기 계열은 적절한 내용으로 꾸며져 있지요. 상당히 많은 시리즈가 등장했으며 애니메이션으로도 발매됐습니다. 특히나 어드밴스드 V.G 2는 중간 애니메이션 동영상이 꽤나 많습니다. 시리즈 대대로 성우진이 통일되어 있지 않은 점도 특징입니다. 어쨌든 대전 액션 게임임에는 분명합니다. 스토리 모드를 노멀 난이도로 2번만 클리어하면 숨겨진 캐릭터들도 전부 사용할 수 있으니(그래봤자 2명) 즐겁게 플레이하시기 바랍니다.

메탈기어 솔리드 인테그럴

PS

Q **메탈기어 솔리드 인테그럴에 나오는 숨겨진 요소나 게임에 대해 소개해 주시죠.**

A 메탈기어 솔리드 인테그럴의 비기는 메탈기어 솔리드 일문판과 거의 비기가 동일합니다. 혹시 두 가지 다 가지고 있다면 양쪽에서 모두 시도해보시면 어떨까요? 어쨌든 일단은 이정도 해보시죠….

♠포복절도 회화

헬리콥터 전투에서 사운드를 모노럴(モノラル)로 바꾸고 캠벨(キャンベル)에게 통신을 걸어봅시다.

♠부끄러워하는 메릴

아무때나 상관없으니 메릴을 1인칭 시점으로 계속 보고 있으면 메릴이 부끄러워하는 포즈를 취합니다. 계속 보고 있으면 메릴의 몸이 점점 붉어지는 것을 알 수 있습니다. 대체 뭘 바라고 만든 것일까요….

♠닌자 사용

VR트레이닝에서 닌자를 사용할 수 있는 방법인데 총 3가지가 있습니다. 하나는 빅보스 칭호를 따는 것, 하나는 게임 3번 클리어, 마지막은 포켓 스테이션으로 교섭을 5번 이상하는 것. 하나만 충족시키면 됩니다.

♠VS 메릴

소장실(所長室) 앞에서 메릴에게 공격을 가하면 메릴도 스네이크에게 공격을 가합니다. 단, 도가 지나쳐서 한 쪽이 죽으면 게임오버가 되므로 적당히 하세요.

♠메탈기어에게 밟혀도 죽지 않는다

메탈기어에게 밟히면 물론 1방에 죽습니다. 하지만 골판지 상자를 뒤집어쓰고 밟히면 웬일인지 한 방에 죽지 않고 피해만 입습니다. 골판지란 대단한 것이군요.

♠영상특전 추가

VR달성률이 45%, 75%가 되면 각각 EXTRA의 영상 특전에 새로운 영상이 추가되게 됩니다.

♠적 배치 변화

게임 클리어 데이터가 있는 상태에서 뉴 게임(ニューゲーム)을 하면 적의 배치가 변합니다. 이 정도는 다들 해 보았으리라 생각합니다만….

♠데모 신

게임을 한 번 클리어하면 SPECIAL에 DEMO THEATER가 추가됩니다. 두 가지가 있으므로 전부 보려면 2번 클리어가 필수이겠지요.

사일런트 힐

PS

Q **흠흠~옛날 게임인데 괜찮을런지? 사일런트 힐 있잖아요! 초반부에서 학교에 들어가서 피묻은 피아노! 어렵더군요. 여기서 어떻게 해야 합니까? 제발 갈켜주세요!**

A 피아노를 칠 수는 있습니까? 2층에서 얻을 실버 메달을 1층 가운데 탑 왼쪽에 끼우시면 시계의 시간이 바뀝니다. 이제 피아노를 칠 수 있게 되면 레-라-#라-솔-#도을 치면 됩니다. 공통점은 모든 건반에서 소리가 나지 않는다는 것이죠. 음계와 건반은 어떻게 연관되는지 아시리라 생각합니다. 그럼 막힌 곳 잘 푸세요.

코드 베로니카 외 1개

DC

Q **비기에 미친 넘인데요. 코드 베로니카에는 비기란 없나요(없음 말구). 그럼 버추어 스트라이커 비기 좀 갈카주세요. 구장 획득법, 숨겨진 팀, 복장 등등 부탁드려요!**

A 갈카주세요는 고의적인 오타입니까? 어쨌든 답변 들어갑니다. 일단 코드 베로니카부터.

♠게임 다운시키기

석궁에 화살을 걸지 않고 화약만 걸면 됩니다. 걸리지 않는 버전도 있다고 하네요.

♠무한 샷건 탄알

크리스로 군사 훈련소의 모형전시실의 잘 보이지 않는 샷건 탄알을 얻고 이벤트를 진행시키지 않고 나갔다가 들어어면 탄알이 또 있습니다.

다음은 버추어 스트라이커 2입니다. 1 물어보신 거 아니겠죠?

♠음악 바꾸기

아케이드 모드를 선택할 때 스타트와 A버튼을 동시에 누르면 음악이 1의 것으로 변합니다.

♠숨겨진 두 개의 팀

머릿글자가 F, C, S, E, G, A인 나라 순서대로 스타트 버튼을 눌러주면 FC SEGA가 등장합니다(예: 프랑스에서 스타트 버튼, 크로아티아에서 스타트 버튼, 스페인에서 스타트 버튼, 잉글랜드에서 스타트 버튼, 독일에서 스타트 버튼, 아르헨티나에서 스타트 버튼). 같은 방법으로 머릿글자가 Y, U, K, I인 나라 순서대로 스타트 버튼을 누르면 MVP YUKI CHAN이 등장합니다.

SD 건담 G 제네레이션 F

PS

Q **지금 SD 건담 G 제너레이션 F를 하고 있는데 한가지 궁금한 게 생겼습니다. 전작에서는 한 번 본 동영상을 다시 볼 수 있고 제너레이션 CD가 있으면 그전의 동영상도 볼 수 있었는데 이 F에는 암만 뒤져도(?) 동영상을 볼 수 없네여. 친구 말로는 모든 시나리오를 클리어해야 한다고 하는데…. 그러지 않고 볼 방법은 없나요…. 꼭 가르쳐 주세요.**

A 그러지 않고 보는 방법이…있습니다. 바로 게임의 4번째 디스크. 여기에 동영상만 주욱 볼 수 있도록 동영상 목록이 준비되어 있습니다. 여기서 보고 싶은 동영상을 선택하면 해당 디스크로 갈아 끼우라는 메시지가 나옵니다. 이제 갈아끼워만 주면 동영상을 볼 수가 있는 것이지요. 게임을 클리어한 후에도 자신이 보지 못한 동영상이 있는 스테이지가 따로 표시되므로 그 스테이지만 따로 가서 동영상을 보아도 됩니다.

디노 크라이시스 PS

Q **디노 크라이시스의 초반부! 열쇠를 찾긴 했는데 문이 열리지 않아서 처음 부분만 계속 맴돌고 있습니다. 문을 여는 특별한(?) 방법이나 다른 길이 있는지….**

[redacted]

A 정확히 어느 부분이신지 설명이 부족하신 듯 합니다만 가장 초반부라면 일단 게임, 그러니까 같이 조사를 하던 그 남자를 따라가면 됩니다. 그러면 4가지 색깔의 배터리가 있는 박스가 있는 작은 방으로 가게 되는데 색깔을 잘 맞추어 조작에 성공하고 바깥으로 나오면 드디어 공룡이 등장하게 되고 1층의 열리지 않던 문이 열리게 됩니다.

포켓몬스터 GB

Q **포켓몬스터 웬만한 몬스터는 다 모았는데요. 파이리하고 꼬부기하고 이상해씨가 없걸랑요? 애네 어디서 얻어요? 다 돌아다녀봐도 안 나와요.**

[redacted]

A 주인공 몬스터로 등장하는 히토카게(파이리), 제니가메(꼬부기), 후시기다네(이상해씨)는 야생 몬스터로 등장하지 않습니다. 이들을 얻는 방법은 이 몬스터를 처음에 주인공으로 선택한 사람과 데이터 교환을 하는 수밖에 없습니다. 도감 100%만 노리신다면 서로 교환했다가 다시 원래 주인에게로 재교환하시는 것이 가장 좋습니다.

풍래의 시렌 GB

Q **GB용 풍래의 시렌은 세이브는 어떻게 하죠?**

[redacted]

A 이 게임은 처음에 게임을 저장할 공간을 확보하고 시작하는 게임이기 때문에 B버튼을 눌러 메뉴를 부른 후 おわる를 선택하여 게임을 끝내면 자동으로 세이브가 됩니다. 게임을 시작할 때 일기를 만드셨는지(にっきをつくる)확인하세요.

실황 파워풀 프로야구 2000 PS

Q **실황 파워풀 프로야구 2000(PS)에서 석세스 모드를 할 때 처음 3가지가 나오는데 그것은 무엇 무엇 무엇이며 들어가서 투수·타자 등은 어떻게 고르는 것인지?! 일본어를 잘 몰라서!**

신원 미상

A 엽서의 게임 클리닉 부분만이 남고 엽서가 사라진 관계로 신원을 알 수 없었습니다. 대신 답변은 확실히 해 드리지요. 처음에 나오는 3개는 어떤 파일을 이용해서 게임을 할 것이냐는 것입니다. 위에서부터 파일 1, 2, 처음부터 시작이며 1이나 2 하나를 고르면 게임 내용이 고른 파일 하나에만 세이브가 됩니다. 그리고 다음에는 이름을 짓습니다. 다음에는 구단을 정하고 그 다음에는 투수, 포수, 1, 2, 3루수, 유격수, 외야수 순으로 포지션을 정합니다. 다음에는 성장 타입. おまかせ는 컴퓨터가 자동으로 선수를 성장시키며 万能은 평균적인 선수를, 1, 2, 3, 4, 8번 타자는 각각의 타순에 알맞는 선수로 성장을 유도합니다. マニュアル은 자신이 직접 선수의 능력을 올리는 것이고요. 투수의 경우에는 위에서부터 선발, 중간 계투, 마무리입니다. 그 다음에는 어느 손으로 던지고(??投) 어느 타석에서 치는 지(??打)를 결정합니다. 両은 물론 스위치 타자입니다. 다음으로는 출신. 출신에 따른 차이는 지난호 공략을 참조하시기 바랍니다. 마지막으로 타자는 타격 폼, 투수는 투구 폼을 고릅니다. 이제 얼굴 생김새(그래봤자 색깔)만 고르면 끝. 이제 되었나요?

기타 간단 답변



©AKIHIRO KIMURA

지면 관계상 포함되지 못한, 하지만 간단하게나마 답변을 드릴 수 있는 독자님들의 질문을 한 군데에 모았습니다. 조금이나마 궁금증이 해소되었기를 간절히 바랍니다. 또한 여기에도 미처 포함되지 못한 독자님들께는 심심한 유감의 말씀을 올립니다.

○김경민 독자님, 현재 후속 버전이 등장하지 않았으므로 알 수 없습니다.

○김두한 독자님, 전자 전투 능력이라는 뜻입니다.

○김민우 독자님, 질문에서 멋지게 페이크를 구사하셔서 저를 골탕 먹이시는군요…. 민우 독자님이 아시는 그대로입니다. 그리고 여기서 게임 추천은 하지 않습니다.

○김범준 독자님, 처음 있는 현상이군요. 자세한 상태를 모르니 뭐라 답변을 드리기 곤란합니다.

○김영준 독자님, 갤러그 노미스 퍼펙트 을 클리어하면 됩니다. 무지 어렵습니다. 힘내세요.

○김준하 독자님, 공략을 다시 한 번 잘 읽어보세요.

○문성욱 독자님, 친구랑 같이 하시거나 LIGHT 모드로 하세요.

○박휘성 독자님, 지난 달에 나간 디버그 모드 코드를 이용하시면 원하시는 작업을 하실 수 있습니다.

○배기상 독자님, KOF2000의 이식과 발매일 등은 현재 아무 계획도 없습니다. 기억해두세요.

○서일규 독자님, 정상적인 진행이었다면 일단 아이템 때문에 막히는 일은 없습니다. 퍼즐을 푸는 데에 머리를 쓰셔야 할 듯 합니다.

○설현진 독자님, '로만'이라고 단정지을 수는 없습니다. 향후 이식 계획에 대한 공식 발표는 없었습니다. 두 번째 질문 역시 공식 발표가 없었습니다.

○신승철 독자님, 방법이 없습니다. 유감입니다.

○신종헌 독자님, 긁으세요.

○애랑 독자님, 지면 관계상 무리였습니다. 죄송합니다.

○양진모 독자님, 아머드 코어 2의 비기는 공략에 나간 것이 전부입니다.

○이경환 독자님, N64인지 PS인지 분간이 가지 않습니다. 그리고 원래 석세스 모드에 야구와 OX게임 등 이외의 미니 게임은 없습니다.

○이상경 독자님, 쓰고 계신 CD의 문제일 가능성이 높습니다. 만일 아니라면 버그라고 밖에 생각할 수 없군요. 정상적인 진행에서는 아무런 하자가 없는 곳입니다.

○이정수 독자님, 루머일 가능성이 높습니다.

○임근정 독자님, 1. 매장에 물어보시면 '된다'라고 해 주실 겁니다. 2. 됩니다. 3. 이번 게임클리닉 선정되신 분들 주소 한 번 확인해 보세요. 단지 서울 독자님들이 많은 것은 서울에 게임 인구가 많기 때문입니다.

○임영곤 독자님, 1-현재로서는 방법이 없습니다 2-캡콤의 공식 발표는 없습니다 3-마지막 동영상이라는 것은 무엇인지요? 캐릭터 엔딩을 하나 못 보신 것이 있으신 듯 합니다.

○장학선 독자님, 과월호를 신청하시는 방법도 있습니다. 3142-6841번으로 문의하세요.

○정승교 독자님, 자세한 스펙을 소개하자면 페이지가 부족합니다. 가지고 계시니까 어느 정도 되시는 지는 아시리라 생각합니다만….

○정영환 독자님, 아쉽게도 방법은 없습니다.

○정택주 독자님, 공략을 다시 한 번 잘 읽어보세요.

○조정환 독자님, 안 돌아갑니다.

○조현찬 독자님, 7500이 7000의 열가판이라 생각하시면 대충 맞습니다

○황인철 독자님, 현재 2000년내라고만 잡혀있습니다. 정확한 발매일은 아직 알 수 없습니다.

○홍승원 독자님, 전부 뒤집어야 합니다

○정철아 독자님, 파워맨은 책 거의 뒤쪽에 있는 파워 게시판에 인상착의가 나와 있습니다.

○정기룡 독자님, FFⅨ는 거기까지 자세한 정보는 공개되지 않았습니다. 그리고 나머지에 관한 것은 게임 매장에 직접 질문하시는 것이 빠릅니다.

讀談(독담)

P談(담)

독자가 한마디!
통합담당자 정팀 가지입니다. 줄여서 통자라고 하기로 마음먹었습니다. 이번달도 어김없이 물밀듯이 쳐들어오는 오랑캐마냥 독자여러분들의 사연이 쳐들어옵니다. 적어놓고 보니 오랑캐라는 표현은 좋지 않군요. 어쨌든 거칠고도 많이도 오는 사연들 속에 몇 개의 사연을 골랐습니다. 페이지는 조금 늘어났지만 아직도 모자라는군요. 더욱 더 자꾸만 몰려오세요. 페이지가 늘어나면 여러분과 함께 하는 시간이 더욱 늘어납니다.

답변자범례

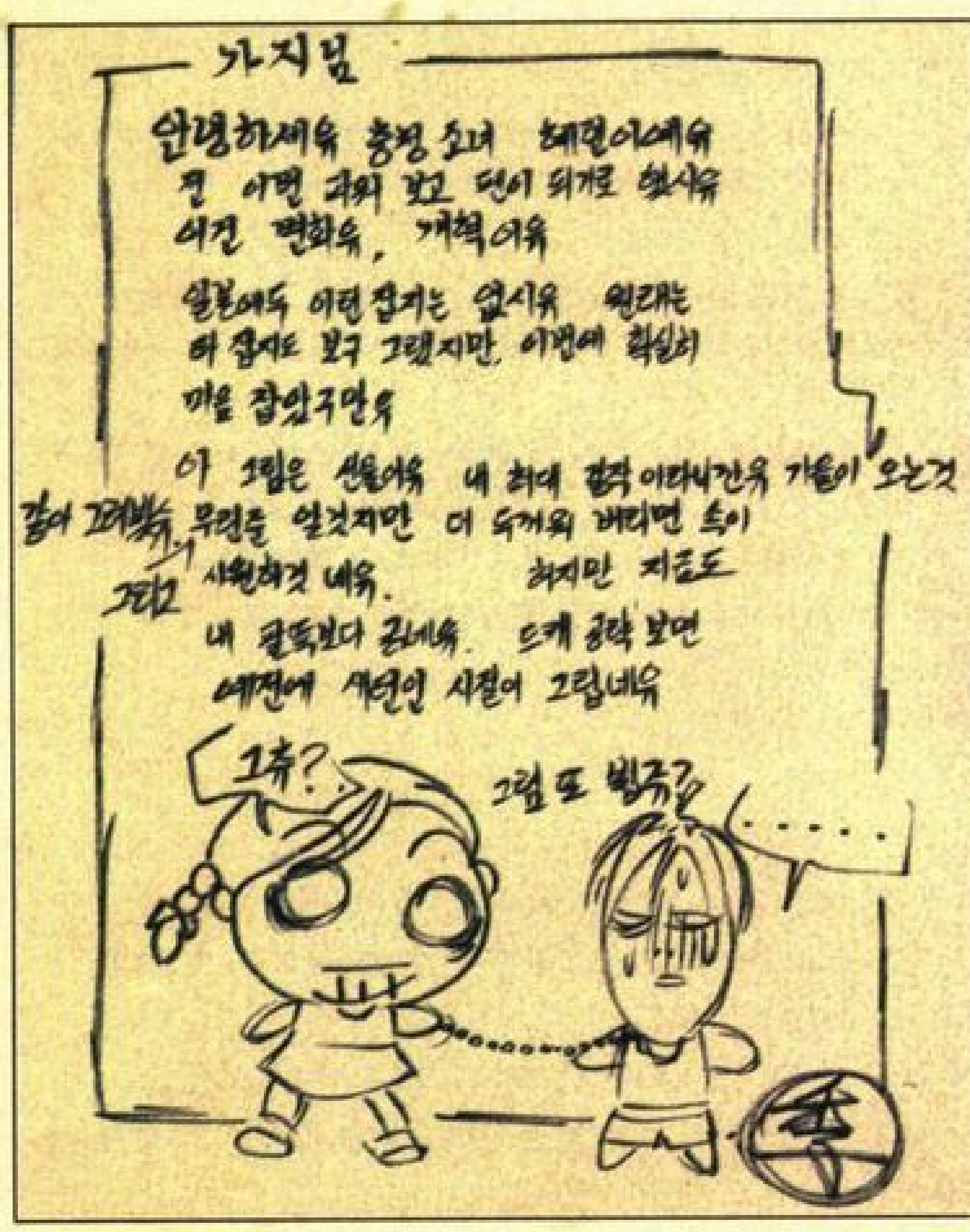
가	가지(이현수)	당	신사임당(신상민)
문	문학소녀(문학준)	도	곰돌이(이종우)
떠	떠돌이(김규인)	방	放浪(방진)

❖ [illegible] (1,000점)



안녕하세요? 마감후기에 있는 당신의 사진을 본 순간 놀랐습니다.
'헉, 시…심령사진!!'
자세히 보니 파워맨이더군요(뭐야?).
와~, 찾았다~!
저는 락음악을 아주 좋아해요. 하지만 우리나라에서 활동하는 인디밴드들은 별로…. 음… 그러니까 메탈을 좋아하죠. 전 X-Japan을 가장 좋아합니다. 근데 친구라고 있는 녀석들은 일본과 연관이 있다고 싫어합니다. 지들도 일본겜 하면서…. 우리나라는 너무 외모만 고집해요. 그게 노래 맞나요? 전 메탈 아니면 음악으로 들리지가 않아요….
최근엔 시끄럽다고 하는 메탈음악을 틀어놓고 바이오3를 클리어하고 또하고 또하고… 계속하고 있죠. 확실히 게임의 분위기가 틀려 지더라구요. 공포에서 쾌감으로….
크크크…, 쾌감… 쾌가아암!
한번 그렇게 해보십쇼! 죽여줍니다!
그럼 다음달에 또 보내겠습니다. 안녕히….

문 사람들이 그 심령사진을 보더니 한마디씩 하더군요. 뭐에 홀린 것 같다고…. 그때 제가 보고 있던 것은…, 요즘 한창 누드 파문을 일으키고 있는 김×선 알몸 사진이었습니다(첨부 사진 참조).
셔터맨이 사진을 찍을 당시의 상황에서 저는 어떤 마음가짐이었냐 하면, 어떤 사진이 나올지 두근두근하면서 기다리고 있던 순간이지요. 저 사진을 찍은 다음 바로 허탈함에 고개를 떨구었지요. 알몸은 알몸인데…, 우째 누드 사진이라고 안하더라. 어쨌든 파워맨을 찾으셨다니 축하드립니다.
저도 상경님처럼 질풍노도의 시기를 지나고 있을 때 락, 메탈이라는 소리에 흠뻑 취했었지요. 미친 듯이 쳐대는 기타 소리, 터질 듯이 들리는 드럼 소리, 인간의 한계에 도전하는 보컬은 현실을 인정하기 싫어하는 10대의 마음을 대변하는 듯 했습니다만, 지금은 가요만 듣고 있다는….
ps. 쾌가아암! ← 이 부분을 읽을 때 정말 뒷골이 땡기면서 쾌감이 생겼어요. 신기하네~.



❖ [illegible] (0점)



가 목에 사슬 매여 끌려가는 거 잡니까? 음…저희 할아버지가 "뭐든지 경험해봐라"라고 하셨었지요. 아…그런데 가만히 생각해보니 할아버지가 그렇게 말씀하신 것 같지 않군요. 주체가 누구였는지는 잘 기억나지 않지만 어쨌든 그런 말을 들은 적이 있으니…. 다시 한번 가죠 뭐. 위의 4줄은 없는 걸로 생각하고 새 기분으로 읽어주시기 바랍니다.
저희 ○○○○가 말씀하시길 "뭐든지 경험해봐라"라고 하셨었지요. 그러나 아직 경험하고 싶지 않은 삶의 방식이군요 쇠사슬은…. 새터민 시절이 그립다… 그렇군요. 그때는 저도 꿈많고, 젊고, 아침식사도 거르지 않던 시절이었는데…. 허허허 어느새 여기에 앉아서…허허허. 옛날을 생각하니 아주 옛날이군요. 변치 않는 것은 별 일곱 개 그려진 무색투명 탄산음료 뿐인지.

❖ [redacted] (1,000점)

요런데에 첨 보내는 여자 게이머 민애홍이라고 합니다. 글씨가 엉망진창에다가 예쁘지 않아 서 죄송합니다. 겜파워가 확 바뀌었더군요. 근데 신작 소개가 없어서 시러염 〉.〈 애니메이션 기사도 없궁~〉.〈 아주아주 약간은 실망했습니다. 흠…이런 얘기는 접어두구여. 딴 얘기를 하점. 전 이번 추석에 일본에 다녀왔습니다. 역시나 일본은 선진국이었습니다. 에스컬레이터는 한줄로 쫘아악 서서 걸어내려가는 사람 수월하게 내려가게 해주구. 그외에도 많지만 이만 생략하구여~! 이번 일본 도쿄 여행에선 아키하바라, 아카바네, 긴자, 도쿄 도청(여기선 X가 생각나더군여…; 쩝~ -;). 그 외에 여러 곳을 둘러보고 다녔습니다. 역시 게이머답게 아키하바라에서 많은 시간을 보냈습니다. LAOX인가 하는 곳에서 PS2겜 3개와 FFIX, 그리고 카 · 캡 DVD극장판과 에바 DVD극장판을 샀습니다. 또 어느 대형서점에서는 사쿠라 9, 10, 12권과 사쿠라 카드 셋트(.*)…; 그 외 다른 곳서 사쿠라 OST3, 4번 FFIX OST를…너무 행복한 추석을 보내서 기뻤습니다. 겜파워 기자님들께서는 어떻게 지내셨는지요. 역시 게임하면서 지내셨겠점? 홈나뤄 할말이 없군요…라고 할려다가 저 이번에 PS를 팔구 PS2를 산 소식을 알려드리점…(모냥…이거 썰렁해~) 금 이만 마치구염~. 글씨가 맛 가구 글도 엉망이어서 죄송함다.*

P.S 나타 그림을 보냅니다. 정말 귀여워서 혼자보긴 아까워요.

가 음…부등호 난무 글이네요. 사실은 까치발 같은 것들이 편지지에 가득했는데 활자화시키려니 여간 힘든 게 아니라서…. 여자 게이머 민애홍 소녀께 한가지 당부 드리고 싶은 것은 '요런데'에 사연주실 때는 될 수 있으면 이모티콘 계열의 문자는 삼가 주셨으면 좋을 거 같아요. '요런데'는 주로 컴퓨터를 통한 제작을 하기 때문에 독자 여러분들의 글 이미지를 그대로 살리기가 쉽지 않거든요. '요런데'의 상황이 '요런데', 자꾸만 '요런' 대사연을 보내주시면, 곤란하지~요(그)런데…추석을 맞이한 도일을 하셨다구요. 드문 일이자 모두의 부러움을 살 만한 멋진 이벤트를 가졌군요. 대략 살펴봐도 수만엔에 달하는 쇼핑내역서…직장생활을 수년간 하고 있는 저도 선뜻 구입하지 못할 정도의 것들이군요. 그런 황홀한 아이템들은 구입할 때의 기쁨만큼 남들과 즐길 때의 기쁨도 크죠(절대 남들 모아놓고 자랑하는게 즐겁다는 것은 아닙니다). 취미를 같이 하는 사람들이 있다면 같이 모여서 즐겁게 활용하시길 빌어요. 아무래도 혼자 틀어박혀 즐기는 애니며 게임은 그 값어치가 떨어지는 것 같습니다만…. 친구들 불러서 같이 즐기시거나 저희 취재팀 불러주셔도 좋죠. 종종 사연보내주길~.

❖ [redacted] (1,000점)

저는 VGS로 PS게임을 즐기는 소년입니다. 제가 이 글을 쓰게 된 동기는 다름이 아니라 정말 억울하고 슬픈 사연이 있어서입니다. 저는 옛날부터 PS를 가지고 싶었지만 집안 사정 때문에 살 수가 없었습니다. 그런데 얼마 전 친구가 VGS란 것을 저에게 알려주더군요. 저희집에는 컴퓨터가 있었기 때문에 친구에게 카피해 달라고 했습니다. 그런데 그 친구는 맨입으로 안된다고 했습니다. 그래서 저는 그 친구에게 잘 보이려고 1달동안 청소해주고 과자 사주고 빵사주며 그 친구에게 잘 보였습니다. 저는 마침내 VGS를 손에 넣었습니다. 그때 FF9이 나온 것입니다. 저는 FF광팬이기 때문에 바로 공략집과 CD를 사가지고 와서 집에서 그 CD를 돌렸습니다. 그런데… 음악만 나오고 안되는 것이었습니다. 저는 왜 그러는지 친구한테 가서 따졌습니다. 그런데 친구는 모른다고 하더군요. 그래서 PC방에서 인터넷을 뒤지고 뒤져 어떤 고수님이 제게 답변을 해주었습니다. CD에 락이 걸려있다고 했습니다. 너무나도 슬퍼서 그날 밤새도록 울었습니다. 이미 사버려서 돈으로 바꿀 수도 없었습니다. 그 뒤 제 슬픔이 가실 즈음에 DQ7이 나왔더라구요. 그래서 돈 털털 모아서 이 잡지와 함께 CD를 샀죠. 들뜬 마음으로 CD를 인스톨했는데 이럴 수가 이 CD도 안되는 것이었습니다. 저는 CD를 움켜쥐고 그 자리에 주저앉았습니다. 부탁입니다. 무슨 방법이 없을까요? VGS로 할 수 있는 방법이…;

가 오오, 참으로 불행하군요. VGS는 에뮬레이터 치곤 참 그럴싸합니다. 2D게임에 있어서 거의 완벽한 에뮬레이팅을 해내거든요. 로딩 길어 울고 가는 슈퍼로봇대전 시리즈며 KOF도 롬팩 부럽지 않은 쾌적한 스피드로 즐길 수 있습니다. 그러나 이것은 거의 2D게임에만 한정된 것이지요. 대부분의 3D게임은 거의 구동되지 않는다고 생각하는게 신체적으로나 정신적으로나 오랜 건강상태를 가지게 하는 마음가짐인 것입니다. 락이 걸려있다고 하시는데…별 다른 락이 있어서가 아니라 3D를 제대로 에뮬레이트하지 못하는 VGS의 특성이라고 보시는게 옳을 듯하네요. 그러나 역시 불행하게 에뮬레이터는 어디까지나 에뮬레이터. 모든 게임이 완벽히 구동되는 PS에뮬레이터는 아직 없습니다. PS게임이 완벽하게 돌아가는 것은 오직 플레이스테이션에서만! 이라는 것입니다. 슬프지요. 슬픔을 달래는 방법을 하나 권해드립니다. 조그마한 병을 준비하세요. 그리고 거품을 일으킬 수 있는 세제도. 그리고 물과 적당히 혼합 비누방울용 원액을 만드는 겁니다. 자 여기까지 1단계 완성입니다. 후훗! 거봐요. 1단계를 클리어한 것만으로도 벌써 가슴이 두근거리지 않습니까? 글은 쓰는 저도 역시 지금 흥분상태. 그 다음엔 입술을 촉촉하게 만드세요. 그렇지요. 입술과 입안에 물을 충분히 바르시길. 샤워나 세수중이라면 별도의 입술 촉촉 작업이 필요 없겠군요. 자! 이제 시작합니다. 원액을 손에 조금 따르시거나 입안에 조금 머금으세요. 그리고는 입술에 조금 묻히고 '허어~' 하고 불어보세요. 처음엔 잘 안되지만 1분도 안되어 멋진 방울이 만들어지고 조금만 더 연습하면 발사도 가능하게 됩니다. 발사가 가능해진 분들은 '노래부르며 불기'나 '엄마엄마 울며불기'도 연습해보세요. 충분히 즐거워졌다면 이제 맑은 물로 입안을 깨끗이 하시고 실수로 삼킨 비눗물을 토해내시길 바랍니다. 세수할 때마다 버릇을 들여 어머니에게 보여드릴 수 있을 정도로 연습하세요. 아마 우시거나 때리시겠죠. 그 또한 즐겁지 않습니까?

❖ [redacted] (1,000점)

아~! 이제 정말로 조금은 추워지는군요. FF Ⅴ를 여러번 클리어하셨다니 존경스럽군요. 전 이제 FF Ⅳ를, 얼마전까진 Ⅰ을 플레이했는데 무슨 말인지는 모르겠고 그냥 전투만 하는 수준이죠…; 비디오게임이 빨리 정식 수입되고 대작 RPG들의 한글화가 진행되었으면 하는 바램입니다. 뭐 딱히 할 말은 없네요. FF팬이시라고 하니까 웬지 말이 통할 듯 싶어서요. 얼마전에 FF 콜렉션을 구입했는데(거금 ×만원 흑…) 막상 즐기려니 겁나네요. 막히면 어쩌나하구 말이죠. 전 일본어 실력이 뛰어난 수준이 아니라서, 전에도 FF Ⅰ, Ⅴ를 하다가 포기. 지금 다시 하려고 하죠. 특히 Ⅴ는 물에 수정이 있는 성인가…; 거기 지하에 가니까 무슨 도깨비 비슷하게 생긴 놈이 있던데 이름이 하핀가. 그놈은 어떤 공격을 해도 안 통하고 주인공 일행이 죽어 나가는 걸 보며 안타까워했던 기억이 나네요. 흑~; 암튼 플레이해보려 합니다. 웬지 7, 8, 9는 정이 안 가서…(플레이는 했답니다). FF Ⅳ, Ⅴ, Ⅵ을 깨느냐 마느냐. 제 게임인생 12년사에 최대의 도전이죠…;

※근데 FF Ⅴ는 정말 할만 한가요?

방 FFV가 정말 할만 하냐는 질문에…저는 당연히도 YES라는 대답을 드릴 수밖에 없습니다. 클리어한 횟수만도 일반적인 경우라면 세다가 지칠 정도로 했습니다. 손에서 놓을 수가 없었기 때문이죠. 무엇하나 흠잡을 곳이 없다…라고 말하고 싶습니다. 시스템에서 난이도, 그래픽, 사운드, 효과, 연출, 스토리, 기타 등등. 이 게임 덕분에 일어 실력도 일취월장했죠(같은 구문을 수십번 보면 몰라도 알게 됩니다). 절대 재미있습니다. 보증할 수 있습니다.

일규 독자님께 말씀드리고 싶은 것은 막히는 것을 두려워하지 마시라는 겁니다. 저 같은 경우에는 어린 시절 즐겼던 FF Ⅲ를 플레이하던 도중 막혔던 것을 계기로 일어 공부를 시작했지만…. 물론 일규 독자님께 이런 노력을 강요하는 것은 아닙니다. 하지만 막힌 것을 어떻게든 풀어나가는 노력도, 길고 진득한 게임을 즐기는 데에는 필요하다고 생각합니다. 하고 싶은 것을 막히는 것이 두려워하지 못한다는 게 얼마나 안타까운 상황입니까. 일단 막히면 그때가서 생각하고 일단은 시작하세요. 막혀서 정 안되겠다 싶으면…해결책이 보일 때까지 잠시 접으면 그만 아닙니까. 부디 여유있는 마음 가지시기 바라겠습니다.

PS: 엽서의 그놈…월스 성 지하 같은요. 이름은 '갈기마세라'. HP는 666이며 지하에 있는 엘프의 망토를 얻기에 상당한 방해가 되는 녀석이지요. 지금 레벨에서 이기기는 불가능에 가깝고, 크리스탈의 힘을 전부 얻은 후에 가면 간단히 이길 수 있으니 그 시점에서는 그냥 무시하고 지나가면 됩니다.

❖ [redacted] (1,000점)

가지 기자님을 사랑합니다 잊으라 말씀하셨지만 잊을 수가 없어서 또 다시 사연을…은 아니고 오랜만에 글을 씁니다. 그동안 개인적인 사정으로…;
파워가 늦게 나오는 걸 모르고 하도 안나와서 L지를 샀다가 후회했습니다. 적응이 안되서… 나중에 카페에서 글 본 다음에 다시 파워를 샀습니다. 그래서 돈이 부족…; 화제를 전환해서 방학동안 FF9를 하는데 18시간정도 했는데 세이부 데이터가 날아갔었습니다. 그래서 울면서 다시 했습니다. 4번째장 최강무기 다 찾고 쵸코 그래프 다찾고 데드페퍼 사용하는 것도 다 찾고 어빌리티 노가다를 하고 있었습니다. 60시간 정도… 근데…세이브 데이터가 또 에러를…; 그 후 오락하기가 싫어졌습니다. 아버지랑 모두의 골프로 내기하는 것도 싫어졌습니다. 동생이랑 땡글이 야구로 내기하는 것도 싫어졌습니다. 친구랑 위닝으로 팔굽혀펴기 내기하는 것도 싫어졌습니다. FF9 크흑…T_T.

가 시작이 좋더니만 끝은 화려하군요. 사연을 읽는 맛이라는게 있습니다. 영민 소년의 사연을 읽고 있으면 아주 그런 맛이죠. … 바다물처럼 우울한 맛이랄까…;. 그 마음을 잘 알 듯합니다. FF9의 세이브 데이터가 자꾸 날아가서 이것저것 모두 싫어진 상태군요. FF9의 데이터가 자주 날아가는 이유는 단 하나입니다. 한마디로 말하자면 그것은 게임상에 설계된 일종의 장치입니다. 캐릭터중 쿠이나를 알고 계시죠? 쿠이나를 동료로 얻은 상태에서 이와 같은 상황이 벌어지게 되는데, 쿠이나를 파티에 넣은 상태로 세이브를 할 경우 반드시 체력을 전부 회복시켜줘야 합니다. 그렇지 않으면 모자라는 체력대신 세이브 데이터를 먹는 현상이 발생합니다. 캐릭터에도 생명력을 불어넣은 놀라운 스퀘어의 세심함이죠. 씨도 안먹히는 거짓말을 하고 말았군요. 미안해요. 반성은 합니다만, 다음부터는 안그런다고 약속 못합니다. 정품 메모리카드를 사용한다면 이와 같은 일이 없을 것으로 보이는데요. 아니면 여러 개의 슬롯에 세이브 파일을 나누어 담는 것도 좋은 방법이 되겠죠. 울지 말아요.

❖ [redacted] (1,000점)

안녕하세요. 이런건 처음이라서 약간 어색하기도 하네요. 전 이번달 게임파워가 기다려도 안나오길래 망해 버린줄 알았어요(험담은 아님). 근데 딱 나온걸 보니 할 말이 없었어요. 넘 맘에 들어서…; 일단 두께가 역시 책에 게임이 아니더라도 어떤 주제를 둬서 표지를 꾸몄으면 하는데, 뭔소리냐면 표지에 지탄을 그려놓고 얼굴은 영구나 칠득이로 한다던가? 아님 엽기를 나타낸다던가…말이에요. 하하하. 제가 말하고도 뭔 소린줄 모르겠네요. 그럼 이만~
PS. 그 게임파워가 바뀝니다 하는거… 그냥 웃길려고 한 건줄 알았어요! 그 그림은 어떤 분이 그리셨는지?

가 웃기려는 의도가 전혀 없었다고 말하면 거짓말이겠지만, 좀 늦은 감이 있죠? 6개월간의 지연이 있었던 셈이니…; 그러나 저희는 결단을 내렸고 좋은 결과가 나오거나 그렇지 않거나 기다릴 생각입니다. 독자여러분의 성원을 부탁드릴 수밖에요. 어택 게임파워는 한달 보고 사라지는 잡지이기보다는 여러분이 책꽂이에 꽂아놓고 언제고 꺼내볼 수 있는 참고서 같은 책이었으면 합니다. 많은 분들이 상관없는 게임 공략이 너무 많다고 말씀하시는데, 언젠가 그 게임을 플레이하는날 어택 게임파워가 소중해질 겁니다. 여러분의 게임인생은 앞으로도 길고, 지금 플레이하지 못하는 게임들도 언젠가 플레이할 날이 올테니까요. 여러분께 필요한 책이 되겠습니다. 기대해 주시길!

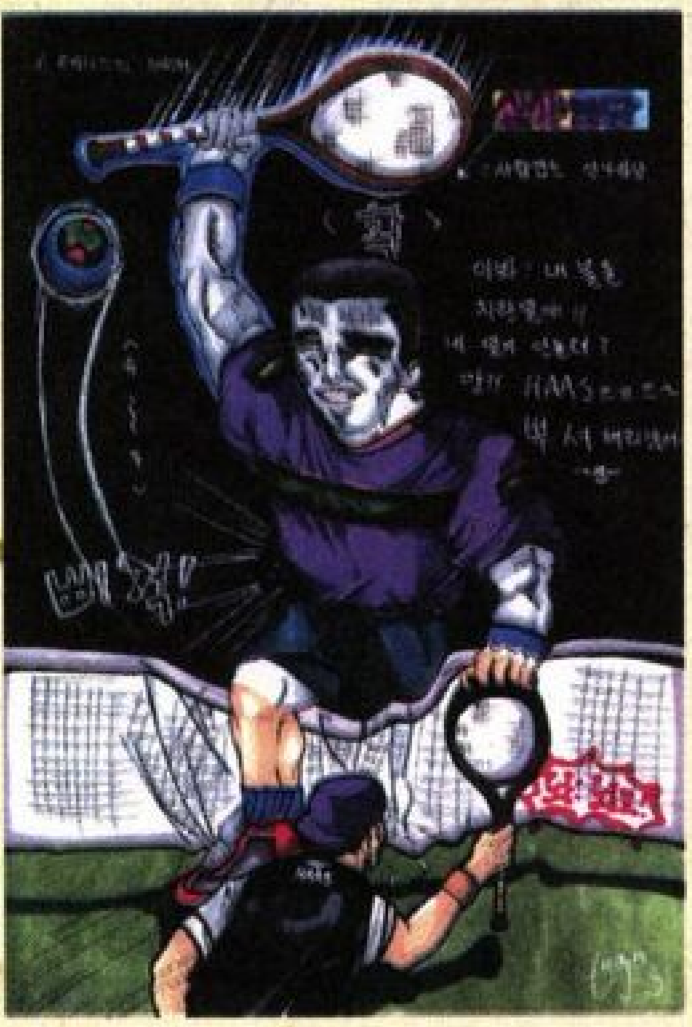
❖ [redacted] (1,000점)



신사임당님 안녕하세요? 이번 달은 새로운 모습으로 찾아뵈었네요. 솔직히 실망이 컸습니다. 그래도 저는 파워를 믿어볼랍니다. 더 나아지겠죠. 우리나라 게임산업이 발달했더라면 한글게임으로 이런 공략잡지가 필요없을텐데…; 그리고 독자코너가 바뀌어서 신사임당님을 만날기회도 많이 없어졌구…; 암튼간에 슬픕니다. 그래도 그림은 보내야 하는 것! 디지코 신사임당 드림매냐 Ver. 임당. 프린터가 안좋아 질이 떨어지긴 하지만서리도 어쩔 수 없습당. 이번호의 신사임당님 사진 보았습당. 퐈…(뭐가?!) 암튼 간에 봤습당. 이 정도면 마징사임당보단 높은 퀄리티를 가지고 있다고 개인적으로는 생각…; 그럼 학원에 가야하기 때메 이만…;
피 에쓰. 겜공략 열심히 해용…; 한우물 파기 시작한 거 끝까지 파시구용…;

당 정명훈군도 안녕합니까? 역시 기존독자로서 AGP에 대한 아쉬움은 어쩔 수 없는가 보군요. 처음 시도하는 공략전문지다 보니 역시 여러가지 의견이 들리고 있습니다. 그래도 죽일놈, 살릴놈, ××× 등의 비공개 표현은 나오지 않아 다행입니다. 본인은 AGP가 무조건 공략만 있는 잡지가 될 거라고는 생각지 않습니다. 공략전문이지 공략집은 아니니까요. 단지 공략을 전문으로 하는 잡지일 뿐이죠. 앞으로 독자들의 의견중, 가장 많이 등장하는 요청을 수렴하여 서서히 맞춰나갈 겁니다. 어라라, 진지한 분위기가 되어가네요. 세상에서 가장 싫어하는 것 중 하나가 진지한 고등어와 진지한 답변입니다. 정명훈군, 오래오래 사세요.

❖ [redacted] (1,000점)



이봐! 내 볼을 치란 말야!! 내 말이 안들려?
앙?! HAAS으으으~;
뿌셔버리겠어!
-신-

당 맞아! 난 HAAS가 싫어! 혼내줘라 자이언트 신삼당!!!

PS. 저… 얼마전 비가 왔었죠. 네, 번개도 쳤습니다. 그렇죠. 게임파워 사무실로 그 번개가 떨어졌거든요. 그랬습니다. 그러니까 그 사연이 쓰여진 편지는… 그래, 번개에 맞아서 볼 수가 없더라구요. 타 버렸어요. 예, 그런 거죠. 그래도 그림은 남겨둔걸 보면 양심적인 번개입니다.

…역시 안 믿는군요. 하하하…;

❖이경균 (1,000점)

*안녕하세요 떠돌님. 자주 찾아 뵈네요 ^^*
이번달 겜파워 늦게 샀습니다. 시간이 없어서……;
T.T 그런데 이게 웬일!!!
게임파워가 새롭게 단장을 했더군요. 추카추카. 가격도 오른 만큼 더욱 알차더군요. 새롭게 단장하신 거 진심으로 추카드리구여. 그럼 이만 줄이겠습니다.
P.S 떠돌님 사진이 있더군요. 놀랐습니다.

떠 과감하게 바뀌었나요? 하하. 이번달에 이슈는 역시 드퀘7나 다른 게임이 아닌 게임파워가 어택 게임파워로 바뀌었다는 것이 아닐까 생각해봅니다. 게임파워를 늦게 사셨다고 하셨는데 아마도 늦게 나왔을 겁니다. 시간이 좀 걸렸거든요. 내용이 알차다고 해주시니 감개무량하기 그지없습니다 그려. 앞으로의 모습을 좀더 지켜봐 주시길 바랍니다.
P.S 답 으하하 그것은 역시 포토샵의 승리라고 할 수 있죠. 나만 이상해 -_-;

❖ [redacted] (1,000점)

얼마전 오락실을 갔습니다. 아이들이 오락캐릭터들 기술을 소리질러가며 오락하더군요. 저도 어릴 땐 그랬는데…. "워류겐", "아따따뚜겐", "아도겐" 등등…. 하하…. 어릴 때 오락하던 생각이 많이 나더군요. 기자님들도 어릴 때 오락캐릭터들 기술 음성을 흉내내시면서 오락해보셨나요?



도 그림, 멋집니다. 프레셔가 느껴지는 류의 눈동자, 보이지 않는 하얀 눈… 그림 전체에서 역동감이 느껴집니다. 심지어 '워류겐' 이라는 글자까지도…. 저는 지금도 따라하면서 게임하고 있습니다. 신사임당님이랑 '캡콤 VS SNK'를 대전하면서…. 약올리기 용으로 사용하고 있지요. 서로 약올리는 것도 있지만…. 신기자님은 기스를 골라서 "예쁘게! (열풍권)"을 외치며.. 저는 쿄로 이긴 후 "올해는 가지다! (가지 팀장님?)"를 외친다든지…. 또, 승리포즈 따라하기도 재미있습니다. 여성 캐릭터로 이겨서 승리포즈 따라하면 주위 사람들이 매우 괴로워하죠…. 다른 사람들이 괴로워하는 것을 보면 전 매우 즐겁습니다…. 아…. 난 왜 이런지 몰라….

❖ [redacted] (1,000점 + 500점)

호호, 제가 실릴 줄은 상상도… 했지만, 친구들이 우아~ 하고 놀래요.
우선 옆 그림은요, 공략(SNK vs CAPCOM) 중간에 넣어주면 더 고급스러워 보이지 않을까요? 저희 같은 게임 초보는 젤 먼저 대전 쪽 공략을 보는데 이번 킹오파 공략은 좀 별로더라구요. 그래서 이 '헤러니'가 힘 좀 썼져… 근데 친구들은 내 그림이 남자 같데요.
닥터 문님은 어케 생각하시는지….
(번뜩☆) 이렇게 여성스런 그림이 또 있을까….
난 게임초보…, 하지만 파워는 꼬박 사봐요. 근데 이번엔 엄청 두꺼워서 감당하기 힘들 정도로 힘겹게 가져 왔는데 멀~링 읽을 거리가 딸랑 12P…. 전 파워는 읽어보지도 않고 바로 사거든요…. 히잉~.
저한텐 파워는 너무 매니악 한 건가요? 우… T.T
그래도 학교 담 넘어 오락실… 헉!! 하지만 난 계속 겜파워 볼꺼에요. 메롱~.
PS. 잘못(?)을 인정(?)하시면 ???@???으로 사과편지 보내주쇼!!



문 저 닉네임 바꿨습니다. Dr.M에서 문학소년으로…. 실은 국민학교 동창 모임에 나갔다가 오랜만에 나온 옛날 여친을 만났더랬습니다(지금은 앤 없음).

Dr.M ← 너 진짜 의사도 아니잖아… -_-;
*문학소년 ← 이게 더 어려보이고 좋은데… ^-^*

바로 바꾸었지요. 앞으로는 문학소년이라 호칭해주시길….

혜련님의 작품 '패배의 이유'를 보고 난 다음 한참 고개를 갸우뚱~ 했답니다. '하이데른'이 워낙 '사가(트)틱'하게 생겨서 처음에는 무슨 내용인지 몰랐거든요. 옆에 계시는 곰도이 박사에게 한참동안 설명을 들어야 했죠. 오홍~ 고개를 끄덕이는 나. 마지막 컷에 나오는 레오나가 이 4컷 만화의 키포인트라 하시더군요. 참 센스가 탁월한 예비 만화가(?)이신 듯 합니다. 그림은 요기에 실어드릴께요.

ps. 사과 메일은 보냈는데, 제가 무슨 잘못을 한거죠?

❖ [redacted] (1,000점)

안녕하세요. 방진님. 이번 파워는 정말 쇼킹하네요. 서점에서 착각을 했어요. 파워에서 공략 전문지를 내나보다 하고요. 그런데 책이 바뀐걸 알고 기절할 뻔했어요. 독자들에게 예고도 없이 이렇게 바뀌다니 ㅠ.ㅠ BUT 파워를 보고 죄송한 생각이 들었어요(30쪽). 일본에 패미통이 있으면 한국엔 어택 게임파워가 있지 않습니까. 전 확실히 그렇게 생각해요. 하지만 리뷰 코너와 특집 기사가 없어진 건 아쉽네요. 파워 게이머 코너도 재미있었는데…. 담달에 더 좋게 바뀌길 기대할게요. 저와 겜 스타일이 비슷한 방진님이 좋아요. 힘내세요!!

방 이번호가 나가고 나서 책이 바뀌어 아쉬웠다는 독자분들이 많았습니다. 물론 저희도 여러 가지 개선점을 하나 둘씩 발견해나가면서 고쳐나갈 예정입니다. 우리나라 게임 잡지에서는 전혀 없었던 길을 가는 만큼 많은 분들은 '이건 잡지가 아니다'라며 우려의 소리도 올리시지만, 그것은 어디까지나 기존의 게임 잡지의 고정 관념에 묶여 있었기 때문에 그렇다고 생각합니다. 어쨌든 공략 잡지라는 새로운 노선이 잡힌 만큼 그 안에서 최선을 다할 생각입니다. 항상 좋은 공략 쓸 수 있도록 열심히 뛰겠습니다.

PS: 그런데 왜 지원 독자가 죄송하신지요?

❖ [redacted] (1,000점)

찌는 듯한 여름이 가고 가을이 오는군요.
갑자기 게임파워가 바뀌다니! 너무 놀랐습니다. 카페에 글이 올라왔을 땐 누가 장난친 건 줄 알았거든요. 이번달에 이슈라면 드퀘7과 펌프SE라고 하겠군요. 펌프SE, 서드에 비해 정말 많은 발전이 있더군요. 그래픽도 좋고 반야 노래도 좋고…. 그러나 제가 못해서 문제지요. 저번에 어느 누님께서 현란한 몸짓으로 더블을 여유롭게 깨더군요. 그것을 보고 맹훈련중입니다. 드퀘7! 이거 또한 굉장하더군요. 직업 모으기, 친숙한 마법이름 등등 정말 재밌습니다. 글을 쓰다보니 횡설수설 했네요. 그럼 이만 주리겠습니다.
P.S 사일런트 스코프에서 비행기 탄 보스 어떻게 죽여요? 보다보면 시간 다가요.

떠 여름이 갔습니다. 가을은 떠돌이들이 좋아하는 날… (퍽!) 은 헛소리고 돌연히 변하게 됐는데 마음에 드실지 모르겠네요. 최선을 다해 만들었으니 후회는 없습니다. 펌프SE는 예고했던 그대로 60페이지에 달하는 대단&과감 공략이 실렸죠. 도움이 되길 빌겠습니다. 드퀘 7 애기를 하죠. 아 정말 잘 만들었습니다만 저는 바뻐서 13시간밖에 하지 못했습니다. ㅠ_ㅠ
이번 휴가는 빌린 플스로 밤과 낮을 달려야죠. 드퀘 7 이 이제 378만장을 넘어섰다고 하는걸 보면 정말 대단한 작품임엔 틀림없는데 말이죠. 아직도 몇몇 사람들은 과소평가하는 경향이…. 뭐 각자의 취향이니 뭐라 할 수도 없죠. 마감이 끝나면 드퀘7나 진탕 해야겠습니다.

P.S.답. 그거요? 쉬운데…. 비행기가 건물을 지나 고정되어 있을 때 머리를 정확히 노려 한방에 죽여야되요. 그렇지 않으면 엄청나게 시간이 오래걸립니다. 그럼 원샷의 달인이 되시길….

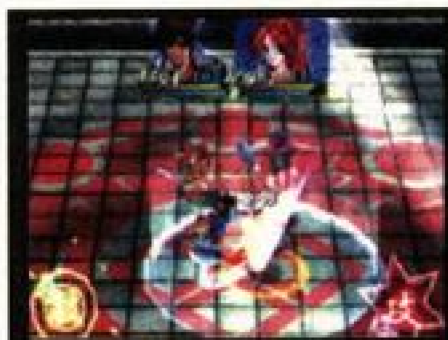
알림

어택 게임파워의 모든 독자코너를 통합한 독담P담. 여러분의 협조로 현재 4page에 도달했군요. 좀 더 노력하면 8page도 꿈이 아닙니다. 노력하세요. 사연 보내주실 곳은,
서울시 마포구 상수동 한주빌딩 5층 우: 121-829
'독담P담 XOX 기자 앞' 입니다.
짧은 사연이라면 애독자 엽서에 마련된 칸을 이용해 주셔도 좋습니다. 채택되신 분에게는 1,000~1,500점의 파워점수를 드립니다.

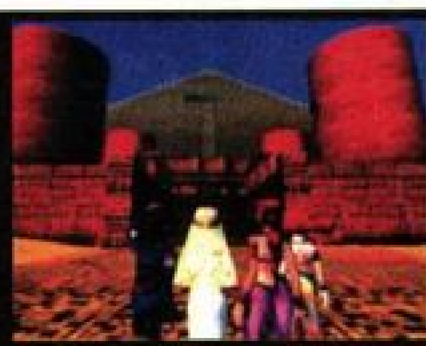
소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 5

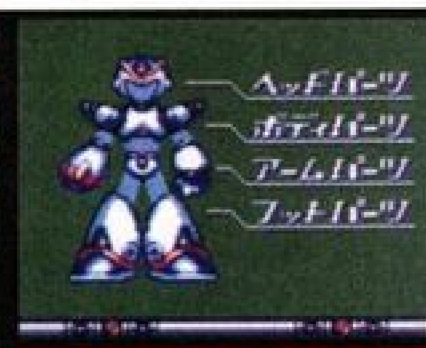
9월 27, 28일. N64 최고의 기대작 「풍래의 시렌」을 필두로 많은 게임들이 발매되어 10월을 아쉽게 만든 날입니다. 하지만 한달에도 출시되는 게임은 셀 수도 없이 많습니다. 찾아보면 뭐가 없겠습니까. 남코의 야심찬 대작 RPG '기미'가 보이는 「카무라이」, PS2 최초의 오토바이 레이싱 게임 「motogp」, 게임 전반을 한 번 뜯어고치면서 한정판과 함께 보무도 당당히 등장한 「이터널 알카디아」, 아케이드에서 구가한 인기를 다시 한 번 DC에서도 구가하려는 「사일런트 스코프」등등, 한 번 휘~ 둘러보면 우리의 게임 생활은 잠시도 쉴 틈이 없습니다. 그나마 잠잠한 달도 이 모양이니 이래서야 우리의 게이머들은 학교는 언제가고 회사는 언제가며, 밥은 언제먹고 잠은 언제 자려는지요. 더욱이 우리의 교통로에서의 지루함을 달래려는 듯 GB에서도 한 번 연기를 거친 「록맨 X 사이버미션」을 필두로 많은 작품들이 등장합니다. 부디 일상생활 영위에 총력을 기울이시기 바랍니다(될까?).


PS 카무라이


PS2 motogp


DC 이터널 알카디아


PS 사일런트 스코프



GB 록맨 X 사이버 미션

플레이스테이션 2

	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
10월	**12일**	**motogp**	**남코**	**RCG**	**6,800엔**
	26일	익스트림 레이싱 SSX	EA스퀘어	RCG	6,800엔
11월	**2일**	**아쿠아쿠아**	**이매지니어**	**SIM**	**5,800엔**
	2일	비트매니아IIDX 3rd style	코나미	MUS	오픈
	16일	사일런트 스코프	코나미	SHT	오픈
	16일	스노우보드 헤븐	캡콤	SPT	6,800엔
	22일	선라이즈 영웅담 R	선라이즈 인터랙티브	SIM	7,800엔
	30일	UNISON	테크모	MUS	6,800엔
	11월	WIN BACK	코에이	ACT	6,800엔
	11월	오니무사	캡콤	ACT	미정
	11월	안젤리크 트로와	코에이	SIM	7,800엔
	11월	안젤리크 트로와 프리미엄 BOX	코에이	SIM	9,800엔
12월	**12월**	**기동전사 건담(가칭)**	**반다이**	**SHT**	**미정**
	12월	다크 클라우드	SCEI	RPG	5,800엔
	12월	COOL BOARDERS CODE ALIEN	웹시스템	SPT	6,800엔
	12월	드림 오디션 2(가칭)	잘레코	MUS	미정
발매일미정	**겨울**	**기갑세기 G 브레이커**	**선라이즈 인터랙티브**	**SIM**	**미정**
	겨울	내가 감독이다!! -격투 페넌트레이스-	에닉스	SIM	6,800엔
	겨울	1/4(원포스)	프롬 소프트웨어	RPG	미정
	겨울	망나니 프린세스	각천서점/ESP	RPG	6,800엔
	겨울	세븐 -모르모스의 기병대-	남코	RPG	미정
	겨울	포포로크로이스 이야기 3	SCEI	RPG	미정
	겨울	그란투리스모 2000 A spec	SCEI	RCG	미정
	겨울	수도고 배틀 제로	겐키	RCG	6,800엔
발매일미정	겨울	결전 2	코에이	SIM	미정
	겨울	전차로 GO! 시리즈 최신작(가칭)	타이토	SIM	미정
	겨울	창문의 삼국지	게임아츠	SIM	6,800엔
	2000년	검호	겐키	ACT	6,800엔
	2000년	바운서	스퀘어	ACT	미정
	2000년	초로Q HG	타카라	RCG	미정
	2001년	메탈기어 솔리드 2 -Sons of Liberty-	코나미	ACT	미정
	2001년	바람의 크로노아 -세계가 원했던 잃어버린 것-	남코	ACT	미정
	2001년	기동신선조 숫어라 검이여	엔터브레인	RPG	미정
	2001년	파이널 판타지X	스퀘어	RPG	미정
	2001년	Shadow of Memories	코나미	ADV	미정
	2001년	Z.O.E	코나미	ADV	미정
	2001년	폭주 데코토라 전설 3	스파이크	RCG	미정
	2001년	몬스터 팜 최신작(가칭)	테크모	SIM	미정
	2001년	트루 러브 스토리 3	엔터브레인	SIM	미정
	2001년	사일런트 힐 2	코나미	미정	미정
	미정	스타 오션 3(가칭)	에닉스	RPG	미정
	미정	결전 3(가칭)	코에이	SIM	미정
	미정	성령기 라이블레이드 2	윙키 소프트	SIM	미정
	미정	젤트너실트 2(가칭)	코에이	SIM	미정
	미정	블러디 로어 3(가칭)	허드슨	VS	미정
	미정	기타프릭스 3rd MIX & 드럼매니아 2nd MIX	코나미	MUS	미정
	미정	봄버맨 2001(가칭)	허드슨	PUZ	미정

플레이스테이션

	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
10월	**5일**	**카무라이 -神來-**	**남코**	**RPG**	**미정**
	5일	타츠노코 파이트	타카라	VS	5,800엔
	5일	6인의 닌자	ASTEC21	ETC	4,800엔
	12일	팝픈 뮤직 4 어펜드 디스크	MUS	오픈	
	19일	브레이브 소드	사미	SRPG	5,800엔
	26일	북두의 권 -세기말 구세주 전설-	반다이	ACT	5,800엔
	26일	리틀 프린세스 +1 마알 왕국의 인형 공주 2	니혼이치 소프트웨어	RPG	3,800엔
	26일	헌터×헌터 -환상의 그리드 아일랜드-	코나미	SRPG	미정
	10월	이상한 형사	캡콤	ADV	4,800엔

플레이스테이션

	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
11월	**9일**	**스매시 코트 3**	**남코**	**SPT**	**5,800엔**
	22일	ZOIDS -제국 VS 공화국- 메카 생체의 유전자	토미	SIM	5,800엔
	22일	팝픈 뮤직 디즈니튠즈(가칭)	코나미	MUS	오픈
	30일	기동경찰 패트레이버 게임 에디션	반다이 비주얼	ACT	6,800엔
	30일	록맨X 5	캡콤	ACT	5,800엔
	30일	일체난저할극 천주 貳	SME	ACT	5,800엔
	30일	테일즈 오브 이터니아	남코	RPG	6,800엔
	30일	테일즈 오브 이터니아 프리미엄 박스	남코	RPG	9,800엔
	30일	러브히나 -말은 눈보라처럼-(가칭)	코나미	ADV	오픈
	30일	댄스 댄스 레볼루션 디즈니즈 레이브	코나미	MUS	오픈
	11월	슈퍼 히어로 작전 다이달의 야망	반프레스토	RPG	6,800엔
	11월	슈퍼 히어로 작전 다이달의 야망 한정판	반프레스토	RPG	9,800엔
	11월	블랙매트릭스 크로스	NEC인터채널	SRPG	6,800엔
	11월	햄스터 이야기	컬처브레인	SIM	4,800엔
12월	**7일**	**RPG쯔꾸르 4**	**엔터브레인**	**ETC**	**6,800엔**
	14일	근육번부 VOL.3 -최강의 챌린저 탄생!-	코나미	SPT	5,800엔
	12월	체포하겠다(가칭)	파이오니아LDC	ADV	6,800엔
	12월	풍우래기	F.O.G	ADV	5,800엔
	12월	봄버맨 랜드	허드슨	ETC	미정
	12월	크래시 밴디쿠카~니발	SCEI	ETC	미정

	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
발매일 미정	**겨울**	**OH NO!**	**어스웍**	**ACT**	**4,800엔**
	겨울	메탈슬러그 X	SNK	SHT	5,800엔
	겨울	FAVORITE DEAR 순백의 예언자	NEC인터채널	SRPG	5,800엔
	겨울	호시가미 -저물어 가는 푸른 대지-	맥스파이브	SRPG	4,800엔
	겨울	프렌즈 -청춘의 빛-	NEC인터채널	ADV	6,800엔
	겨울	아이시아	아틀라스	RPG	미정
	겨울	시스터 프린세스	미디어웍스	ADV	미정
	2000년	위저드리 엠파이어 -고대의 왕녀-	스타피쉬	RPG	5,800엔
	2001년	서몬 나이트 2	반프레스토	SRPG	미정
	2001년	동경마인학원 외법첩	어스믹	ADV	미정
	미정	레거시 오브 카인 소울리버	캡콤	ACT	미정
	미정	루나 윙 -시간을 초월한 성전-	타카라	RPG	6,800엔
	미정	나이트 오브 제네시스 -신들의 황혼-	에스코트	SRPG	5,980엔
	미정	두근두근 프리티 리그 Lovely Star	액싱	SIM	6,800엔
	미정	머큐리어스 프리티	NEC인터채널	SIM	미정
	미정	파카파카 패션 스페셜	프로젝트	MUS	미정

드림캐스트

	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
10월	**5일**	**이터널 알카디아**	**세가**	**RPG**	**5,800엔**
	5일	이터널 알카디아(한정 박스)	세가	RPG	9,800엔
	10일	엘도라도 게이트	캡콤	RPG	2,800엔
	12일	18휠러	세가	RCG	5,800엔
	12일	팝픈 뮤직 4 어펜드 디스크	코나미	MUS	오픈
	19일	세가 마린 피싱	세가	SIM	5,800엔
	21일	사일런트 스코프	코나미	SHT	오픈
11월	**2일**	**머큐리어스 프리티 end of century**	**NEC인터채널**	**SIM**	**6,800엔**
	9일	마르스 매트릭스	캡콤	SHT	5,800엔
	9일	트리켈로 크라이시스	빅터 인터랙티브 소프트웨어	RPG	5,800엔
	9일	파워 스매시 -세가 프로페셔널 테니스-	세가	SPT	5,800엔
	16일	바이오해저드 3 LAST ESCAPE	캡콤	ADV	5,800엔
	30일	퀴즈 오 나의 여신님 -싸우는 날개와 함께-	세가	ETC	5,800엔
	30일	퀴즈 오 나의 여신님 -싸우는 날개와 함께-(한정판)	세가	ETC	8,800엔
	11월	에어로 댄싱 F -굉익의 첫비행-	CRI	SIM	3,800엔
	11월	막말낭만 제 2막 월화의 검사 Final Edition	SNK	VS	미정
12월	**12월**	**엘도라도 게이트 2**	**캡콤**	**RPG**	**미정**
	12월	건스파이크	캡콤	SHT	미정
	12월	서풍의 광시곡	소프트맥스	RPG	5,800엔
	12월	탐정신사 DASH!	아벨	ADV	미정
	12월	네버 세븐 -디 엔드 오브 인피니티-	키드	ADV	미정
	12월	축구 만들기 특대호II J리그 프로 축구 클럽을 만들자!	세가	SIM	미정
	가을	**이노센트 티어즈**	**글로벌 A 엔터테인먼트**	**SRPG**	**6,800엔**
	가을	에코 더 돌핀 -DEFENDER OF THE FUTURE-	세가	ADV	미정
	가을	창의 6호 -Time and Tide-	세가	ADV	미정

	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
발매일 미정	가을	사쿠라 대전 3 -파리는 불타고 있는가-	세가	SIM	미정
	가을	카드캡터 사쿠라 토모요의 비디오 대작전	세가	ETC	5,800엔
	겨울	메탈맥스 와일드 아이즈	아스키	RPG	미정
	겨울	나벨룽겐의 반지	석세스	ADV	6,800엔
	겨울	해피 레슨	데이텀 폴리스타	ADV	6,800엔
	겨울	데이토나 USA DC(가칭)	세가	RCG	미정
	겨울	불타라! 저스티스 학원	캡콤	VS	미정
	겨울	파이팅 바이퍼즈 2	세가	VS	미정
	겨울	삼바 데 아미고 ver. 2000	세가	MUS	미정
	2000년	나이트메어 크리처스 2(가칭)	코나미	ACT	미정
	2000년	판타지스타 온라인	세가	RPG	미정
	2000년	길티 기어 젝스	사미	VS	5,800엔
	2001년	소닉 어드벤처 2	세가	ACT	미정
	미정	아웃트리거(가칭)	세가	SHT	미정
	미정	발더스 게이트	세가	ARPG	미정
	미정	봄바람전대 V포스 -날개 너머에-	빙키즈	SRPG	미정
	미정	슈퍼 로봇 대전 α	반프레스토	SRPG	미정
	미정	무지개빛 전사	저팬 코퍼레이션	SIM	미정
	미정	에이지 오브 엠파이어 2(가칭)	코나미	SIM	미정
	미정	창문의 삼국지	게임아츠	SIM	미정
	미정	코믹 파티	아쿠아 플러스	SIM	미정
	미정	헌드레드 소드	세가	SIM	미정
	미정	가이아 마스터	캡콤	ETC	미정
	미정	디디 플래닛	세가	ETC	미정
	미정	센티멘탈 프렐류드	NEC인터채널	미정	미정

네오지오 포켓

	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
10월	10월	INFINITY cure.	키드	ADV	4,800엔
	10월	빅뱅 프로레슬링	SNK	SPT	3,800엔

	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
	10월	도망가랑파	전뇌영상제작소	ETC	3,800엔

attack GAME POWER

소프트 발매 리스트

원더스완

구분	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
10월	**12월**	**동경마인학원 부주봉록**	**아스믹**	**ETC**	**4,800엔**
12월	**12월**	**선계전 2 -TV 애니메이션 '선계전 봉신연의'로 부터-**	**반다이**	**RPG**	**4,500엔**
	12월	파이널 판타지	스퀘어	RPG	4,800엔
	12월	파이널 판타지(특제 컬러 본체 동봉판)	스퀘어·	RPG	9,999엔
	12월	프린세스 메이커 꿈꾸는 요정	반다이 비주얼	SIM	4,500엔
	가을	**슈퍼 로봇 대전 COMPACT 2 제 3부 -은하결전편-**	**반프레스토**	**SRPG**	**4,500엔**
	2000년	성검전설 2	스퀘어	ARPG	미정
	2000년	초코보의 이상한 던전 2	스퀘어	ARPG	미정
발매일 미정	2000년	로맨싱 사가	스퀘어	RPG	미정
	2001년	기동전사 건담(가칭)	반다이	SHT	미정
	2001년	WITH YOU -바라보고 싶어-	셀렌	ADV	4,800엔
	2001년	SD건담 영웅전 나이트편	반다이	SIM	미정
	2001년	SD건담 영웅전 무사편	반다이	SIM	미정
	2001년	길티 기어(가칭)	사미	VS	미정
	미정	파이널 판타지 2	스퀘어	RPG	미정
	미정	파이널 판타지 3	스퀘어	RPG	미정

게임보이

구분	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
10월	**6일**	**카드캡터 사쿠라 -토모에다 초등학교 대운동회-**	**엠티오**	**ETC**	**4,280엔**
	20일	록맨 X 사이버미션	캡콤	ACT	3,980엔
	27일	데지코의 마작 파티	킹레코드	ETC	3,980엔
	31일	다이카타나 GB	켐코	ACT	4,200엔
	10월	JET로 GO!	알트론	SIM	미정
11월	**1일**	**마리오 테니스 GB**	**닌텐도**	**SPT**	**3,800엔**
	10일	테일즈 오브 판타지아 흉내내기 던전	남코	RPG	4,500엔
	16일	댄스 댄스 레볼루션 GB 2	코나미	MUS	4,800엔
	17일	진 여신전생 데빌 칠드런 -적의 서-	아틀라스	RPG	4,300엔
	17일	진 여신전생 데빌 칠드런 -흑의 서-	아틀라스	RPG	4,300엔
	22일	팝픈 뮤직 GB 디즈니튠즈(가칭)	코나미	MUS	4,500엔
	11월	동키콩 2001	닌텐도	ACT	3,800엔
	11월	브레이브 사가 신장 아스타리아	타카라	RPG	미정
	11월	선계이문록 준제대전 -TV애니메이션 '선계전 봉신연의'로 부터-	반프레스토	RPG	3,980엔
	11월	긴다이치 소년의 사건부 10년째 초대장	반프레스토	ADV	3,980엔
	11월	피아캐럿에 잘 오셨습니다!! 2.2	NEC인터채널	SIM	미정
	11월	퍼즐보블 밀레니엄	알트론	PUZ	미정
12월	**8일**	**전차로 GO! GB 2**	**사이버프론트**	**SIM**	**5,200엔**
	14일	포켓몬스터 크리스탈	닌텐도	RPG	3,800엔
	12월	그랜디아 패러렐 트리퍼즈	허드슨	RPG	4,500엔
	12월	위저드리	아스키	RPG	4,500엔
	12월	위저드리 II 릴가민의 유산	아스키	RPG	4,500엔
	12월	위저드리 III 다이아몬드의 기사	아스키	RPG	4,500엔
	12월	젤다의 전설 신기한 나무 열매 대지의 장	닌텐도	RPG	3,800엔
	12월	자바크 군 GB(가칭)	미디어팩토리	RPG	미정
	12월	슈퍼 로봇 핀볼	미디어팩토리	ETC	미정
발매일 미정	**가을**	**두근두근 전설 마법진 구루구루**	**에닉스**	**RPG**	**6,400엔**
	가을	비룡의 권 열전 GB	컬처브레인	VS	3,980엔
	2000년	젤다의 전설 신기한 나무 열매 천공의 장	닌텐도	RPG	미정
	미정	GB 드래곤 퀘스트 3 -그리고 전설로…	에닉스	RPG	미정
	미정	스타 오션 블루 스피어	에닉스	RPG	6,800엔
	미정	풍래의 시렌 GB 2	춘소프트	RPG	미정
	미정	비트매니아 GB 네트잼	코나미	MUS	3,900엔

게임보이 어드밴스

구분	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
2001년	**3월**	**록맨 EXE(가칭)**	**캡콤**	**RPG**	**미정**
	4월	**슈퍼 블랙 배스 어드밴스**	**스타피쉬**	**SPT**	**미정**
발매일 미정	**미정**	**악마성 드라큘라 써클 오브 더 문(가칭)**	**코나미**	**ACT**	**미정**
	미정	봄버맨 스토리(가칭)	허드슨	RPG	미정
	미정	택틱스 오우거 외전	닌텐도	SRPG	미정
	미정	파이어 엠블렘 암흑의 무녀(가칭)	닌텐도	SRPG	미정
	미정	사일런트 힐 AGB(가칭)	코나미	ADV	미정
발매일 미정	미정	F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE(가칭)	닌텐도	RCG	미정
	미정	마리오 카트 어드밴스(가칭)	닌텐도	RCG	미정
	미정	코나미 와이와이 레이싱 어드밴스	코나미	RCG	미정
	미정	데지커뮤니케이션	미디어웍스	SIM	미정
	미정	파이어 프로레슬링 A	스파이크	SPT	미정
	미정	마츠모토 레이지의 스페이스 헥사이트EX(가칭)	조단	PUZ	미정
	미정	스타 커뮤니케이터	코나미	미정	미정

닌텐도64

구분	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
11월	**10일**	**커스텀 로보 V2**	**닌텐도**	**ACT**	**6,800엔**
	21일	죄와 벌 -지구의 계승자-	닌텐도	ACT	5,800엔
	30일	댄스 댄스 레볼루션 디즈니 댄싱 뮤지엄(가칭)	코나미	MUS	7,800엔
	11월	록맨 대시 -강철의 모험심-	캡콤	ARPG	미정
12월	**1일**	**퍼펙트 다크**	**닌텐도**	**ACT**	**5,800엔**
	1일	퍼펙트 다크 메모리팩 동봉판	닌텐도	ACT	7,800엔
	12월	마리오 파티 3	닌텐도	ETC	5,800엔
	12월	포켓몬스타디움 금·은·크리스탈(가칭)	닌텐도	ETC	6,800엔
발매일 미정	**미정**	**젤다의 전설 DD(가칭)**	**닌텐도**	**ARPG**	**미정**
	미정	WIPEOUT 64	코코넛재팬	RCG	7,980엔
	미정	패널로 퐁! 64	닌텐도	PUZ	미정

닌텐도 게임큐브

구분	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
발매일 미정	미정	바이오해저드 제로	캡콤	ADV	미정

attack GAME POWER

POWER 게시판

attack game power



이달의 파워맨

파워맨을 찾아라!

본지 어딘가에 숨어있는 파워맨.
파워맨을 찾는 분 중 5분을 추첨,
파워점수 500점을 드립니다.
자! 과연 어디에 숨어있을까요?

AGP 10월호 파워맨 당첨자

김지성 / 서울시 용산구
고수재 / 대구시 남구
이범환 / 서울시 은평구
조정환 / 부산시 영도구
성효준 / 서울시 관악구

이상 5분에게는 파워점수 500점을 드립니다.

파워 점수에 대해

아시파시피 「게임파워」가 사라지고 「어택 게임파워」로 바뀌게 된 지 두 달이 되었습니다. 혹시나 지난 달에 공지를 접하지 못하신 분들을 위하여 다시 한 번 알려드리면 지난 「게임파워」에서 부활시켰던 파워점수 제도는 그대로 이어갑니다. 그러니 모으시던 분, 새로 모으시는 분 모두 열심히 모으시기 바랍니다. 종래 게임파워의 6개월치 파워티켓을 모아 보내주시는 분께는 1,500점을 드립니다.

애독자 엽서를 성의있게 작성해주신 분들께는…

애독자 엽서를 성의껏 작성해주시는 분들 중 10분을 추첨해 그 달의 「어택 게임파워」를 보내드리겠습니다. 당첨된 사실을 모르고 구입하는 것을 방지하기 위해 사전에 미리 알려드리도록 하겠습니다. 따라서 애독자 엽서의 보내는 사람 란의 기입은 명확하게 기입하여 주시기 바랍니다. 또한 본명과 주소, 연락가능한 전화번호를 반드시 기입해주시기 바랍니다.

애독자엽서를 성의있게 작성해 주신 분

이번 달 엽서를 성의 있게 작성해주신 분들입니다.

그리고…파워점수 총결산

어택 게임파워 12월호에는 드디어 여러분들이 기다리시던 파워점수 총 결산이 있습니다. 따라서 게임파워 당시에 파워 티켓을 모아두셨던 분들은 다음달에 반드시 티켓을 우편으로 보내주시기 바랍니다. 중간 점수 결과는 아래의 결과를 참고하여 주시기 바랍니다. 그럼 다음 달 총결산을 기대해 주세요.

하반기 파워점수 중간 집계

드디어 파워점수 총 결산이 한달 앞으로 다가왔군요. 잠시 환기의 의미를 가지는 뜻에서 중간 점수를 공개해 드리겠습니다. 혹시라도 점수가 누락되었거나 이상이 있으신 분들은 파워점수 담당자에게 연락주시기 바랍니다. 대부분의 독자분들이 E-mail을 이용하시는 탓에 저희가 주소나 전화번호를 파악하지 못한 분도 계십니다. 반드시 담당자에게 연락하신 후 주소와 본명, 연락가능한 전화번호를 남겨주시기 바랍니다. 지금 공개되는 점수는 아직 11월호와 파워 티켓의 점수가 가산되지 않은 점수임을 알려드립니다.

TEL : (02)3142-6845 게임파워 파워점수 담당자

2000	김병관	이창호	KR	우희원
조성미	구민경	이춘근	jws861206	장용민
	권혁진	정유석	lucipel	정성진
1500	김경민	정명훈		정원석
유리앙	김기성	정연철	**500**	최연숙
이예련	박상수	차상우	김동희	함범식
	박준호	최성수	빠래	871005
1000	서동산	홍태규	심재용	K
강민세	쌀소녀 산짱	홍명식	윤근식	
구본환	이지원	nakadal7	임정현	

PRESENT



1 플레이스테이션 2
1대



2 PSone
1대



4 난텐도64
1대



5 게임보이컬러
1대



3 드림캐스트
1대



6 ~ 10 게임소프트 or 교육용 8bit 게임기
각 1종



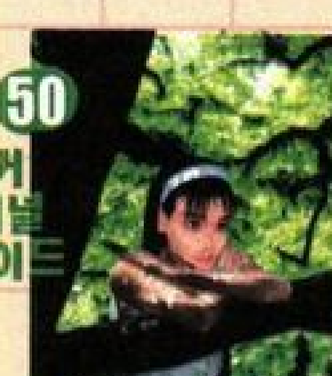
51 ~ 60 휴대용 액정 게임기
1대



11 ~ 20 6개월 정기구독권



21 ~ 30 캐릭터 피규어



31 ~ 50 메이커 오리지널 브로마이드



Game Power ATTACK

발행 겸 편집인	서인석
편집주간	조신
파워취재팀장	이현수
취재	신상민, 문학준, 이종우
객원기자	김규만, 방 진
일본 특파원	구언정
어시스트	김신권, 홍인균, 차준호, 김상근, 곽경수, 신의욱, 천용건, 오준경, 김영대, 박 경, 정해찬, 장은석, 문복규, 최수영, 김원태
파워미술팀장	이은실
미술	고은영 대리, 김소영 대리 김해정, 설소희
일러스트	차주영
제작팀장	이동백
광고팀장	손대현
광고	윤경채 대리, 강태영 정경남, 김훈이, 송성범, 박영미
영업팀장	최종현
영업	손용락 과장, 임용규, 손병철 서동주
관리팀장	손대현
관리	임완규 대리, 김희정, 강은하 김화석
발행	(주)제우미디어 서울시 마포구 상수동 324-1 한주빌딩(구 범검) 5층
인쇄	(주)학원 프리테크
제본	가산실업
출력	(주)베스트 플러스
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재/미술	3142-6845
팩스	3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격	7,000원
1년 정기구독료	74,800원
광고, 영업, 정기구독	3142-6841
팩스	3142-0075

정기구독 및 단행본 신청시 은행 온라인 번호

■서울은행	22108-2677906
■국민은행	822-01-0154-610
■농협	033-01-168077
■외환은행	105-22-00360-9
예금주 :	(주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC POWER Zine Net POWER

■제우미디어 찾아오시는 길



[마감후기]



이현수 팀장

특기

마감후기 적기

최근 즐기는 게임(업무외)

디아블로 2, 퀘이크 3, 실황 7

TGS 취재겸 출장을 다녀오다가… 나리타 공항 대합실에서 시드니 올림픽을 보게 됐다. 필승의 한 일전이 한창이었다. 연장 10회말. 한국 대표팀은 수비중. 대합실 내부의 사람들은 비슷한 생김새를 하고 뒤섞여 서 있었지만 분명히 두 무리로 갈라져 있었다. 일본의 병살로 경기는 부드럽게 종료. 일본인들은 아쉬움의 탄성을 질렀다. 나? 나는 작은 소리의 비명과 함께 주먹을 불끈 쥐었다. 그 때 대합실에 있던 몇몇 사람이 나와 같은 행동을 하는 것을 목격했다. …한국인. 우린 한국인이구나…기쁘다…일본게임에 묻혀 살아도 나는 한국인이었다. 안심안심.



신상민 기자

특기

이쁘게, 깊숙해, 더블 이쁘게, 레밍스톤

최근 즐기는 게임(업무외)

드럼매니아, 키보드매니아, 캡콤 대 SNK 등

출퇴근길 걷기도 그렇고 차타기도 그런 어중간한 거리라, 교통체증이 짜증나서 구입한 롤러 블레이드. 덕분에 평소 실감하지 못한 국내 도로의 빈약함을 새삼 느끼게 되었다. 2차선 도로중 한 차선을 차지하고 있는 주차된 차들, 설치된 보도블럭의 삐뚤빼뚤한 설치도 모자라서 40도 정도로 경사진 인도, 푹 파여 있거나, 갈라진 아스팔트. 멀쩡한 놈이 바퀴를 굴려도 앞으로 자빠지는 마당에 휠체어 탄 장애인들은 참 잘도 다니겠다. 선진국민의식도 환경이 뒷받침되어야 생기는 것이다.



문학준 기자

특기

특기 뭔지 생각해보기

최근 즐기는 게임(업무외)

SD 건담 G 제너레이션 F, 스타

이 글을 쓰고 있을 때라면 마감중이라도 한숨 돌릴 여유가 있다. 그래서 아수라장이 되어 있는 책상과 책꽂이를 정리하고, 머리하는 곳에 가서 잡초처럼 자란 머리를 다듬는다. 목기 전 거울을 한번 보는데 어쩜 저리도 라면 면발을 닮았을까하고 놀라곤 한다. 직모소년(直毛少年), 아이롱의 힘으로 1여년 전 이렇게 불린 적이 있지만, 머리카락은 마치 형상 기억 합금처럼 예전의 유전자를 갖고 꼬불꼬불 자라난다. 내 조그만 소원은 면발을 7개나 꽂을 수 있는 라면 면발을 직모로 만들어 코끝을 간지럽히고 재채기를 하는 것이다. 아이롱아, 기다려라~ 오빠가 간다~.



이종우 기자

특기

저렙 앞에 가서 뻐기다가 망신당하기

최근 즐기는 게임(업무외)

디아블로 2, 아머드 코어 2

슬슬 멀티플레이의 맛에 빠져 들어가고 있다. 긴 추석휴가동안 한 일이라고는 집에서 디아블로 2 하기…. 그 동안 첫 번째 캐릭터로 헬 디아블로도 깨고 세컨드, 써드 캐릭터를 키우고 있다. 주로 나보다 저레벨인 분들 도와주는 맛으로 게임을 하지만, 요즘 저레벨 분들에게 적당한 레어 아이템 드리려고 하면 이미 장난 아닌 고급 아이템들로 도배하고 계신 분들이 많아서…. 난 뭐지…. 흘쩍. 아이템 좀 좋은 것 있었으면…. 신기자님! 아이템 좀 주세요! - 신상민왈: 전 하드코어인데요? (주-하드코어와 노멀은 아이템을 트레이드할 수 없다)



김규만 객원기자

특기

잠 잘 못 자서 목 아프기

최근 즐기는 게임(업무외)

실피드, 퀘이크 3, 한게임 포커

바쁜 가운데 친구들과의 약속을 지키기란 쉽지 않다. 같이 사회생활을 하는 친구들도 역시 그렇고…. 뭐 그런식으로 티격태격 싸우고 또 만나고 그런 게 보통 생활이지만 이제는 그것조차 쉽게 용서되지 않는다. 가끔 모임에 빠지는 몇몇 녀석들 덕분에 P.LK라는 동문회가 큰 위기에 닥쳤다. '일시적인 것이겠지'라고 생각하기에는 조금 일이 커진 듯 한데 좋은 녀석들이니 큰 문제는 없을 것이다. 뭐가 어쨌든간에 지금은 마감이 더 중요하고 시급한 선결 과제. 어쩍 실피드 1,000만점을 넘고 싶어. 퀘이크 레일맨이 되겠다(주- 그는 마감 증후군에 시달리고 있다).



방진 객원기자

특기

사서(購買 & 司書) 일하기

최근 즐기는 게임(업무외)

유구조곡

요즘 들어 주머니가 꽤 덜 쪼들린다는 사실을 눈치챘다. 어째서일까? 곰곰히 생각해본 결과 지출이 적었다는 것이 가장 큰 이유. 소프트 구입이 준 것도 이유가 될 수 있겠지만 가장 결정적인 것은 책이 월초에 나오는지라 마감 기간 & 휴가 기간에는 쓸데없는 지출이 없다는 것에 근본적인 원인이 있다 하겠다. 음…책이 월초에 나오면 이런 이점이 있는 것인가…. 부디 나의 충동 구매 심리가 발동하지 않고 조용히 한 달이 지나가 주기를 바랄 뿐이다.



미술팀 고은영 대리

특기

닥쳐라!

최근 즐기는 게임(업무외)

펌프 잇 업

지난달에 곰…두…뭐시기 기자가 자판기 아저씨에게 항의를 한 것 때문인지…. 자판기가 아예 없어졌다. 메뉴 좀 바꿔줘요~라는 거만한 말투 때문이었을까? 암튼 괜히 자판기가 없으니까 음료수가 더 마시고 싶다. 음료수내기 게임을 못하는 기자들도 불쌍하다…. 없어져봐야 있음의 소중함을 안다는 단순한 진리를 또 한번 일깨워주는 사건이었다….



미술팀 김해정

특기

음악게임 편집의 일인자

최근 즐기는 게임(업무외)

디아블로 1

안녕하세여~.
게임파워의 꽃 밀레니엄 초특급 슈퍼 울트라 파워 베스트 나이스 디자이너 김해정이에여.
역시 여력 게임파워 많이 사랑해주세여~. 더불어 저도….
지금 팬레터 접수중

삼보컴퓨터
www.trigem.co.kr

삼보컴퓨터의 기준은 세계입니다!

전 세계 18명 중 1명이 선택하는 세계적인 컴퓨터 - 삼보컴퓨터!

국내 수출 1위, 미국 컴퓨터 시장 점유율 3위, 일본시장 점유율 2위, 전세계 생산 2위. 대한민국 컴퓨터의 기준을 만들어 온 삼보가 이제 전 세계 컴퓨터의 새로운 기준을 제시합니다. 전 세계 신규 컴퓨터 구입자 18명 중 1명이 선택하는 세계적인 컴퓨터 - 삼보컴퓨터. 삼보의 기준은 한국만이 아닙니다!

intel inside pentium III

Intel, Intel Inside Logo, Pentium은 인텔사의 등록 상표이며, Celeron은 인텔사의 상표입니다.



인터넷 스피드업
삼보드림시스
드림시스EZ N6880 인텔® 펜티엄® III 프로세서 800MHz



현재 최강에서 미래 최강까지!
삼보 드림시스 eX
드림시스eX 7850 인텔® 펜티엄® III 프로세서850MHz



초슬림형 파워 PC!
드림시스 Book PC



슬림은 기본, 얇고 강한 노트북!
드림북 A시리즈



작고 강한 흑백레이저!
eLaser 2000G



네트워크에 강한 흑백레이저!
eLaser 4000PS



완벽한 컬러이미지 재현!
파워스캔 1300P 1300U

인터넷을 통해 컴퓨터를!!! 삼보컴퓨터가 직접 운영하는 인터넷쇼핑몰 http://shop.trigem.co.kr

삼보 One·Call 서비스/교육접수 서울 02 365 3535 전국 080 535 3535